LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS 11

STEVE JACKSON
IAN LIVINGSTONE

AVENTURAS FANTÁSTICAS

PLANETA REBELDE

PLANETA REBELDE

Uma eletrizante aventura futurística na qual VOCÊ é o herói!

Enquanto o poderoso e alienígena Império Arcadiano aperta seu domínio sobre a galáxia, os líderes da organização secreta terrestre, SAROS, juntam seus últimos recursos em uma última e louca missão de atacar o centro do planeta natal dos invasores.

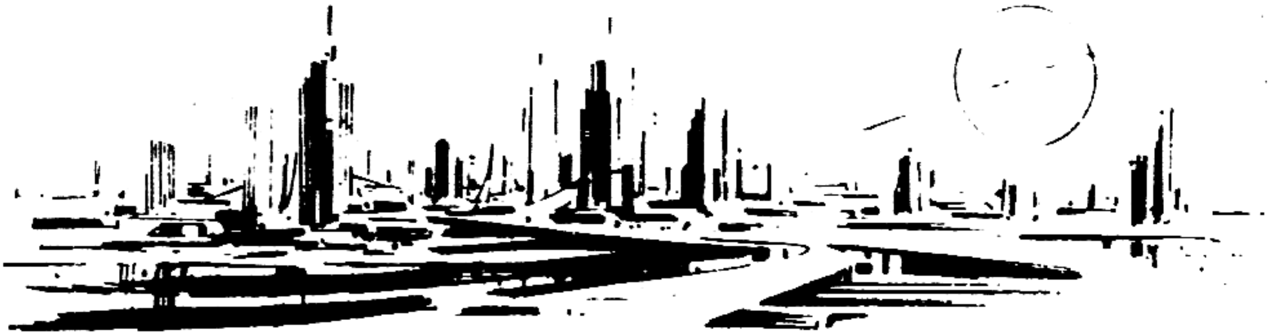
Perfeitamente treinado em todas as artes marciais, equipado com uma espada-laser proibida (uma das poucas remanescentes na Terra), VOCÊ é a última chance da humanidade. Sua missão é, utilizando-se do disfarce de mercador viajante, encontrar os remanescentes da resistência do submundo, espalhados nos outros planetas ocupados, e juntar o código vital que você precisa. Somente quando você tiver esta informação é que poderá atacar o complexo central Arcadiano, e que SAROS acredita romperá os estranhos poderes dos Arcadianos e os fará afrouxar seu domínio nos mundos livres.

Você precisa apenas de dois dados, um lápis e uma borracha para embarcar nesta eletrizante aventura futurística, completada com um elaborado sistema de combate e uma folha de aventuras para anotar seus ganhos e perdas.

Muitos perigos o aguardam à sua frente e o sucesso não é garantido. Poderosos adversários o atacarão e muitas vezes sua única escolha estará entre matar e ser morto!

Steve Jackson e Ian Livingstone apresentam:

PLANETA REBELDE



Robin Waterfield

Ilustrações de Gary Mayes

EDITORA

MARQUES SARAIVA

Copyright da concepção © Steve Jackson e Ian Livingstone
Copyright do texto © Robin Waterfield
Copyright das ilustrações © Gary Mayes
Publicado em inglês por Puffin Books, Penguin Books Ltd.
Harmondsworth
Middeesex, England

Direitos adquiridos para o Brasil pela
Editora Marques Saraiva - 1992
Rua Santos Rodrigues, 240
Estácio
20250 - Rio de Janeiro – RJ

Esta obra não pode ser reproduzida
total ou parcialmente sem
autorização por escrito da editora.

Editoração Eletrônica: MMFREIRE - Editoração c Arte

ISBN 85-85238-39-9

Para Julian, divirta-se

SUMÁRIO

HISTÓRIA
6

HISTÓRICO DA MISSÃO
7

CONTATO COM ALIENÍGENAS
9

CAPACIDADES
10

COMBATE
11

EQUIPAMENTO E DINHEIRO
13

FOLHA DE AVENTURAS
14

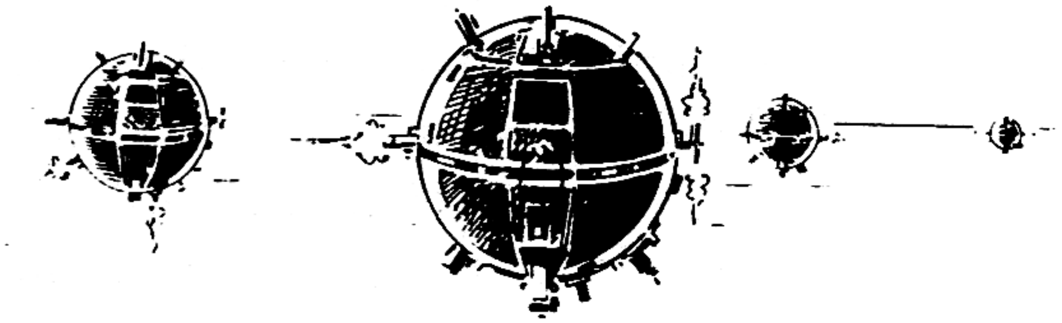
PLANETA REBELDE
16

HISTÓRIA

É o ano de 2453. A colonização humana de planetas distantes da galáxia começou em 2070 com a primeira expedição a Tropos, a somente 6,8 anos-luz da Terra. Tropos tornou-se gradualmente um centro, liberando as pressões causadas pela superpopulação na Terra. "Uma casa fora de casa" diziam os folhetos informativos destinados a atrair mais colonos, mas "mais terrestre do que os terrestres" era o *slogan* mais comum, já que os hábitos e a moda do século XXI tornaram-se ultrapassados e alteraram-se na Terra. Agentes de viagem sagazes costumavam anunciar as visitas a Tropos como "viagens de volta no tempo". Com a descoberta de ziridium em Tropos e a invenção do sistema alfa-ziridium, que permitia às naves espaciais continuar a aceleração em vez de apenas manter a mesma velocidade, planetas mais distantes tornaram-se vizinhos. O próximo planeta habitável encontrado foi Radix. Um dos fatores inesperados quanto a habitar outros planetas é que as novas espécies devem adaptar-se ao planeta. Radix é muito fértil e os colonos humanos logo descobriram que a tão falada natureza humana é principalmente um produto do planeta Terra. A vida em Radix era tão fácil e luxuosa que os colonos rapidamente caíram em um sistema de vida que, para os padrões terrestres, era preguiçoso e corrupto.

Há muito poucos planetas na galáxia que os humanos podem habitar. E mesmo aqueles que têm a atmosfera certa podem ser quentes demais, ou frios demais, ou ter gravidade demais ou de menos. Halmuris foi finalmente descoberto, mas não antes que várias expedições tivessem se perdido no abismo do espaço. As condições em Halmuris são frias e inóspitas: ele tornou-se principalmente um lar para os cientistas e exploradores que estão esperando encontrar o *próximo* planeta e serem enviados para lá.

Depois de muito tempo eles o encontraram. Os primeiros vôos não tripulados trouxeram fotografias de um planeta obscurecido por nuvens, cuja atmosfera, revelada através de espectro-análises, era respirável e uma versão um pouco mais leve da atmosfera na Terra. Em sua alegria pela idéia de saírem de Halmuris - apesar de alguns permanecerem como um acampamento de base -, eles deram ao novo planeta o pacífico nome de Arcadion. Mas o que escondiam as nuvens?



Arcadion consiste em três massas de terra separadas por imensas extensões de água. Devido à separação dos continentes, uma espécie diferente desenvolveu-se em cada uma das massas de terra. Em 2285, quando as naves humanas atravessaram as nuvens e desceram à superfície de Arcadion, as três espécies já estavam unidas há muito tempo. Os ocupantes inventivos e inteligentes do continente com forma de pata de cavalo, que circundava metade do globo de leste a oeste, haviam conquistado as espécies guerreiras do norte, sendo os sulistas mais artísticos. A Aliança, como era chamada, durava há séculos.

Sua tecnologia, no entanto, era mais primitiva que a da Terra, e as viagens espaciais eram restritas. Eles queriam conquistar o espaço tanto quanto os humanos, pois desejavam criar um Império.

Então, quando algumas naves espaciais humanas aterrissaram, os Arcadianos logo descobriram as vantagens do alfa-ziridium...

A guerra durou apenas onze anos, e na maior parte do tempo os Arcadianos construíam mais armadas movida a alfa-ziridium do que realmente lutavam. Primeiro a base de Halmuris foi tomada de surpresa e conquistada. Radix, para sua eterna vergonha, entregou-se sem sequer lutar. Os invasores encontraram dura resistência por parte dos Tropianos, que desejavam ardentemente manter seu modo de vida; mas também os Tropianos foram sobrepujados pelo maior número e maior habilidade guerreira dos Arcadianos. A própria Terra, com suas bases em Mercúrio, Vênus e na Lua, logo depois foi dominada e os piores medos dos profetas do Apocalipse, pronunciados pelo Grupo de Ecologia Terrestre - que jamais desejou deixar a Terra -, tornaram-se realidade: os seres humanos tornaram-se governados por um império galáctico.

A princípio os Arcadianos estavam muito mal equipados para governar um império, mas eles eram bastante adaptáveis. Construíram um imenso computador orgânico em Arcadion - o sistema binário é natural para os Arcadianos, que só têm dois dedos - e no cérebro de cada Arcadiano foi implantado um receptor conectado ao complexo orgânico central por empatia, que há muito tempo fora reconhecido como o meio mais rápido de comunicação. Os Arcadianos tornaram-se então como uma colméia ou uma colônia de formigas: cada indivíduo é uma célula de uma única entidade espalhada - uma entidade que pode controlar um império com impiedosa eficiência.

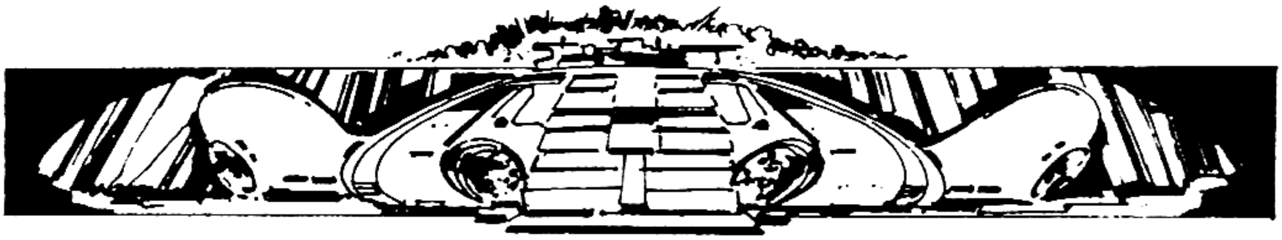
Arcadion - um nome pacífico, mas já por 150 anos tem sido uma outra palavra para descrever tirania. O nome do planeta é a única palavra humana ainda permitida: Esperanto era a língua comum aos seres humanos, mas seu uso agora significa morte instantânea. Os humanos são escravos e são mantidos vivos apenas para servir aos alienígenas - e atualmente os humanos não vivem por muito tempo. O único problema dos Arcadianos é que o corpo humano não pode ser implantado com o receptor empático - como descobriram após a vivissecção e morte de centenas de cobaias. Os Arcadianos escolheram submeter sua vontade ao computador central, mas a vontade humana não pode ser retirada sem a morte. Os alienígenas só mantêm seu poder através da crueldade.

Mas na Terra não passou despercebido que a fraqueza dos Arcadianos, assim como sua força, está depositada no computador: eles não têm mais qualquer vontade própria, então tornar-se-iam zumbis caso o computador fosse destruído. A fraqueza de uma colméia é a suprema importância de sua rainha. A fraqueza do Império é a rainha-computador de Arcadion - e é aqui que você entra...

HISTÓRICO DA MISSÃO

Em tempos passados, o planejamento e fundamento da colonização humana em outros planetas estavam sob os cuidados da SAROS, uma organização internacional que promovia a "Investigação e Pesquisa do Espaço" (Search And Research Of Space, em inglês). Sob o Império Arcadiano, a SAROS teve que mudar: apesar de parecer apenas um instituto astronômico, ela na verdade tem feito tudo o que é possível para vencer o Império. Logo tornou-se claro que um ataque militar em grande escala estava fora de questão, e que a única esperança encontrava-se em uma missão solitária para destruir o computador central.
Preparar-se para esta missão foi uma tarefa longa e paciente, dificultada pelo fato de que as transmissões radiofônicas ainda não eram permitidas e o contato com o submundo em outros planetas era difícil. Mas dois fatores tornavam este momento a hora certa - ou tão certa como provavelmente seria sempre. Primeiro, você é a escolha perfeita para a missão: é engenhoso, corajoso e dedicado à libertação. Você foi treinado em artes marciais durante muitos meses e adquiriu conhecimento nas áreas científicas que possam ser bastante úteis. Finalmente, seu disfarce é perfeito: você viajará como comerciante.

O segundo fator é que agora os humanos receberam permissão para viajar novamente pelo espaço, apesar de apenas os comerciantes servirem aos Arcadianos. Você levará trigo da Terra para Tropos, ziridium de Tropos para as autoridades em Radix, mercadorias luxuosas de Radix para Halmuris e foi instruído para levar um importante Arcadiano de Halmuris a Arcadion. O outro aspecto significante da abertura de viagens espaciais é que SAROS pôde enviar espiões para obter as informações necessárias para sua missão.



O cenário que emerge ainda não está completo, pois detalhes vitais foram perdidos com traidores – alguns humanos tentando agradar seus mestres na esperança de algumas migalhas de conforto, ou de viver por alguns poucos meses a mais. Esta traição tem seus aspectos positivos e negativos: o aspecto positivo é que agora você sabe que não pode confiar automaticamente em qualquer humano que encontrar, pois alguns deles podem estar ajudando os Arcadianos; o aspecto negativo é que agora sua missão tem que prosseguir, apesar das informações estarem incompletas, antes que os Arcadianos saibam sobre ela. Mas o conhecimento obtido é crucial. A construção que abriga o computador central de Arcadion só pode ser penetrada usando-se um código numérico de nove dígitos binários; e os líderes do submundo de cada planeta podem saber de algumas coisas que o ajudem a descobrir qual é o código. Os detalhes que faltam incluem quem são os líderes do submundo - você sabe apenas os codinomes, no melhor dos casos - e, é claro, que dígitos são (1 e 0). É por isso que seu disfarce foi arranjado para que você pare em todos os planetas. Você tem que localizar os líderes rebeldes e descobrir os dígitos; só então poderá destruir o computador.

CONTATO COM ALIENÍGENAS

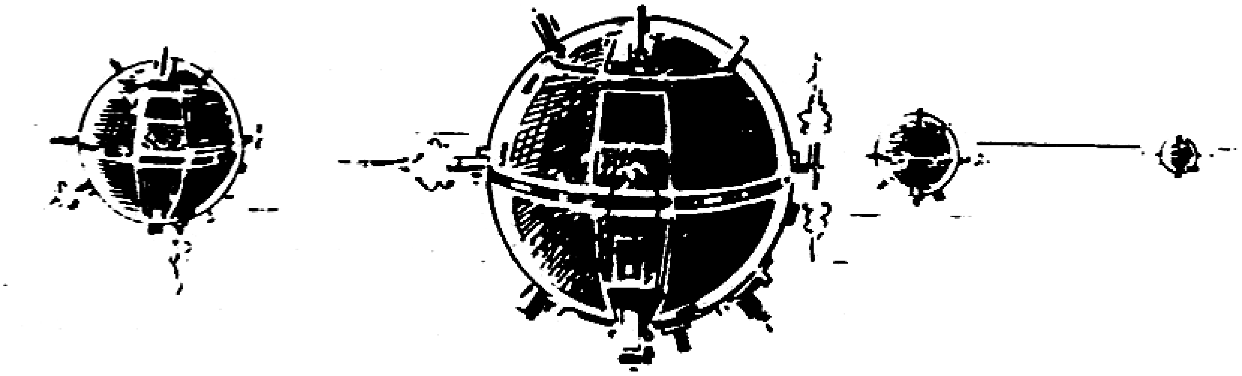
As três espécies de Arcadianos que encontrará durante sua aventura são diferentes umas das outras. Mais importante, elas têm comportamentos e linhas de pensamento diferentes, alguns dos quais os humanos acham difícil de compreender, mesmo após anos de contato. Eis aqui uma breve descrição de cada espécie, retirada do "Manual da SAROS":

As três espécies mal são humanóides em aparência: elas têm dois braços e duas pernas, porque a evolução para além de um certo limitado estágio requer destreza manual, o que por sua vez necessita de uma postura ereta. Todas as três espécies têm dois dedos em cada "mão" e em cada "pé".

Os Arcadianos do Norte têm cerca de três metros de altura, no máximo. Eles são esguios, com mais juntas nos braços e pernas que os humanos. Suas cabeças são chatas e gorduchas, mas sua característica física mais distinta é um rabo grosso e musculoso, com um espinho perigoso na ponta, uma arma extremamente útil em combate e que também é usada para obter equilíbrio. Os Arcadianos do Norte são, na verdade, tipos militares, que gostam especialmente de um bom massacre. Eles não são muito inteligentes, o que torna os Arcadianos mais fáceis de compreender.

Os Arcadianos do Sul são uma versão rechonchuda dos do Norte - mas não permita que isso o engane: eles podem lutar se quiserem. Suas maiores diferenças físicas dos Arcadianos do Norte são que não possuem rabo, são mais baixos, mais gorduchos e possuem duas antenas. A utilidade dessas antenas não é clara, mas a explicação mais plausível é de que elas absorvam sentimentos. Eles usam essas antenas em uma variedade de modos, muitos dos quais são por demais sutis para que um humano compreenda: então é muito fácil ofendê-los. Eles tendem a ser realmente sensíveis. Preferem falar de um modo muito poético, o que às vezes pode ser confuso, apesar de aparentemente compreenderem uns aos outros com perfeição. No entanto, eles aprenderam o "linguajar baixo" dos humanos insensíveis.

Os Arcadianos do Centro são a espécie mais poderosa e de aparência mais parecida com os humanos: eles têm normalmente menos de dois metros de altura e têm o mesmo número de juntas em seus braços e pernas que os humanos. Afora seu pequeno rabo, a diferença mais óbvia entre os Arcadianos do Centro e os humanos é sua cabeça alongada, que costuma projetar-se em ângulo reto dos ombros. A testa tem uma crista carnuda. Fisicamente, são de longe a espécie mais fraca das três, mas eles venceram essa fraqueza através da habilidade. Em combate, por exemplo, conseguem frequentemente vencer seus oponentes distraindo-os. Seus pensamentos tendem a ser muito abstratos, e com muita frequência agem como se significassem alguma coisa para eles para que fosse de difícil compreensão para qualquer outro: como se não se importassem se os outros seguissem sua linha de pensamento. Este é apenas um exemplo de como ele são arrogantes.



CAPACIDADES

Sua missão envolve viajar pelas profundezas do espaço exterior. Você deve primeiro definir suas forças e fraquezas. Para isso serão necessários dois dados e um lápis para anotar os totais em sua *Folha de Aventuras* (páginas **28-29**). Como é possível que não consiga ser bem-sucedido em sua missão na primeira tentativa, você deveria ou escrever à lápis para poder reutilizar a *Folha de Aventuras* do livro ou usar a *Folha de Aventuras* solta que acompanha este volume.

Habilidade, Energia e Sorte

Jogue um dado. Some 6 a este número e anote o total no quadro de HABILIDADE da *Folha de Aventuras*. Sua HABILIDADE reflete sua capacidade geral de lutar - quanto mais alta ela for, melhor.

Jogue dois dados. Some 12 ao número obtido e anote o total no quadro de ENERGIA. Sua ENERGIA reflete sua vontade de sobreviver, sua determinação e sua capacidade em suportar ferimentos: quanto maior ela for, mais tempo você sobreviverá.

Jogue um dado, some 6 ao número obtido e anote o total no quadro de SORTE. Seu total de SORTE indica se você é uma pessoa naturalmente sortuda.

Por razões que serão explicadas adiante, os totais de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE são alterados durante a aventura. Você deve manter um registro detalhado desses totais, então ou faça uma letra pequena ou mantenha uma borracha sempre à mão. Mas nunca apague os valores *Iniciais*. Apesar de você vir a ganhar pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, esses totais não podem ultrapassar os valores *Iniciais*.

Recuperar HABILIDADE

Sua HABILIDADE não se modificará muito durante uma aventura. Ocasionalmente, você receberá instruções para aumentar ou diminuir o total de sua HABILIDADE.

Recuperar ENERGIA

Seu total de ENERGIA vai mudar muito durante a aventura, pois enfrentará alienígenas e realizará tarefas árduas. Quando se aproximar de seu objetivo, seu nível de ENERGIA pode estar perigosamente baixo, e neste caso os combates serão particularmente arriscados, então tenha cuidado! Os meios mais comuns de recuperar ENERGIA são um descanso c comida, que terá que comprar: você terá oportunidades para descansar e comer durante a aventura. A cura de ferimentos também será fornecida, apesar de ser mais rara; é claro que com uma cura você também recupera pontos de ENERGIA.

Recuperar SORTE

Durante a aventura você receberá instruções para somar ou diminuir pontos de sua SORTE de acordo com as circunstâncias. Seu total de SORTE também mudará bastante quando você *Testar sua Sorte* (veja página **25**).

COMBATE

Esta aventura não envolve combates no espaço. Sob o Império, não é permitido aos humanos ter armas de nenhum tipo, e já que afinal você está mesmo viajando como comerciante, sua nave não tem armas. Suas viagens de um planeta para outro serão calmas no que se refere a perigos externos - a não ser pela singular chuva de meteoros, mas o escudo de força da nave os repelirá facilmente.
Os escudos de força são eficientes para espaçonaves porque funcionam resistindo à velocidade: qualquer míssel que seja suficientemente poderoso para penetrar no casco de uma espaçonave pode ser barrado pelo escudo da nave. Os escudos de força não podem ajudar pessoas: um míssel que seja lento o bastante para penetrar em um escudo de força ainda pode ser eficientemente poderoso para ferir um ser humano ou um Arcadiano. Além do mais, o equipamento necessário para produzir um escudo eficiente é bastante grande até mesmo nessa era de miniaturização avançada. Também há outros problemas, tais como os muitos obstáculos que amontoam-se pelo caminho e interferem com o campo de força, e as ondas de choque causadas pela resistência de um campo a uma rajada de energia, e que, para criaturas de pele fina, podem ser quase tão perigosas quanto a própria rajada.
Ou seja, no século vinte e cinco não existem campos de força pessoais, mas há muitas armas letais que já existem há séculos - armas, lasers, feisers, granadas fóton, bombas de gravidade e assim por diante. Muitas dessas armas são tão letais que mostraram-se um problema para as autoridades Arcadianas, que constantemente temem por suas vidas e esperam uma rebelião. O problema era que, apesar dos humanos não terem permissão de possuir nenhum tipo de armamento, se os mestres Arcadianos os tivessem, os humanos poderiam vir a ultrapassá-los em força, confiscar as armas e construir um armamento poderoso. A solução era óbvia: uma vez estando o Império razoavelmente estável, todas as armas letais foram devolvidas a Arcadion e lá armazenadas e todos os Arcadianos receberam armas menos poderosas: espadas-laser, espadas-chicote elétricas ("chicotes", para encurtar) e semelhantes. Deste modo, mesmo se algum Arcadiano viesse a perder sua arma, não seria realmente uma perda séria.

Você conseguiu uma espada-laser por meios duvidosos. É bastante fácil contrabandear uma espada-laser através de pontos de verificação - contanto que não seja examinado muito de perto - já que, até ser ativada, a espada não é nada mais que uma haste de metal oca, do tamanho da mão e com alguns botões; os complexos componentes elétricos em miniatura estão escondidos dentro da haste.

Esta é sua arma nesta aventura. Ela e sua HABILIDADE devem ser suficientes para enfrentar a maioria de seus oponentes, uma vez que eles estarão armados de modo semelhante. Se você for afortunado e tomar as decisões certas, poderá conseguir obter armas mais letais no decorrer da aventura; por outro lado, você pode encontrar um oponente cuja arma seja muito melhor que a sua. A menos que receba outras instruções no livro, o combate será enfrentado como se segue:

Anote os totais de HABILIDADE e ENERGIA de seu oponente em um espaço vazio do *Quadro de Encontros com Inimigos* de sua *Folha de Aventuras*. Os valores para cada oponente são fornecidos no texto. A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue dois dados para a criatura e some o total da HABILIDADE dela. Esta é a Força de Ataque da criatura.

2. Determine sua própria Força de Ataque fazendo a mesma coisa para você, somando o total dos dados com sua HABILIDADE.

3. Se sua Força de Ataque for maior que a de seu oponente, você o feriu. Prossiga para 4. Se a Força de Ataque dele for maior do que a sua, ele o feriu. Prossiga para 5. Se ambas as forças de Ataque forem iguais, vocês evitaram os golpes um do outro - comece a próxima Série de Ataque voltando para 1.

4. Você feriu o alienígena, então diminua 2 pontos da ENERGIA dele. Você aqui pode usar sua SORTE para causar danos adicionais (veja página 26).

5. Seu oponente o feriu, então diminua 2 pontos de sua ENERGIA. Você aqui pode usar sua SORTE para diminuir os danos (veja página 26).

6. Faça os ajustes necessários no seu total de ENERGIA e no de seu oponente (e em sua SORTE, se você a tiver usado).

7. Comece nova Série de Ataque (repita os passos 1-6). Esta seqüência continua até que o seu total de ENERGIA ou o de seu oponente seja reduzido a zero (morte). Não existe opção de *Fuga* nesta aventura.

Combate Desarmado

Uma vez que os humanos estão invariavelmente sem armas, o combate desarmado foi revivido e desenvolveu-se a um alto grau de especialização. Você conhece todos os pontos letais e fraquezas das três espécies Arcadianas, como também dos humanos; e sabe como cair usando o próprio peso e força de seu oponente contra ele mesmo. Se vier a perder sua espada-laser ou o livro lhe der alguma instrução, você também será envolvido em combate desarmado durante esta aventura. A conduta para combate desarmado é a mesma que a do combate armado, a não ser pela seguinte regra de "morte repentina".

Sempre que sua Força de Ataque for maior que a de seu oponente, jogue mais um dado. Se você obtiver 1-5, reduz a ENERGIA de seu oponente como habitual. Mas se obtiver 6, seu oponente não foi capaz de evitar que você encontrasse um ponto letal que o mataria ou o deixaria inconsciente. Em qualquer dos dois casos a luta termina imediatamente. Note que esta regra normalmente só se aplica a você: os Arcadianos não são habilidosos em combates desarmados, pois nunca tiveram a necessidade de sê-lo. Caso venha a encontrar com um oponente que seja tão habilidoso em combate desarmado como você, e para quem, no entanto, aplica-se a mesma regra, o livro o informará.

Lutar Com Mais de Um Oponente

Se você encontrar mais de um oponente em uma determinada situação, as instruções da referência o informarão sobre como conduzir o combate. Algumas vezes você os enfrentará como um único oponente; outras, terá que enfrentá-los um de cada vez.

SORTE

Várias vezes durante sua aventura, em combates ou em situações em que poderia ter sorte ou não (maiores detalhes são fornecidos nas referências), você pode invocar sua SORTE e sair com um resultado mais favorável. Mas cuidado! Abusar da SORTE é algo arriscado e se você for *azarado*, os resultados podem ser desastrosos.

O procedimento para usar a SORTE é como se segue. Jogue dois dados. Se o número obtido for *igual ou menor* que seu total de SORTE atual, você teve sorte e o resultado será a seu favor. Se o número obtido for *maior* que sua SORTE atual, você foi azarado e terá que pagar a penalidade.
Este procedimento é conhecido como *Testar a Sorte*. A cada vez que *Testar sua Sorte*, você deve diminuir 1 ponto de sua SORTE atual. Você logo perceberá que quanto mais usar a SORTE, mais arriscado isso se torna. Se ficar sem SORTE, a qualquer hora que o texto lhe disser para *Testar sua Sorte*, você será automaticamente azarado.

Uso da SORTE em Combates

O livro não lhe dará a opção de *Testar sua Sorte* durante combates, como o faz em outras ocasiões, mas a opção existe para qualquer combate. O efeito da SORTE em combates é como se segue:

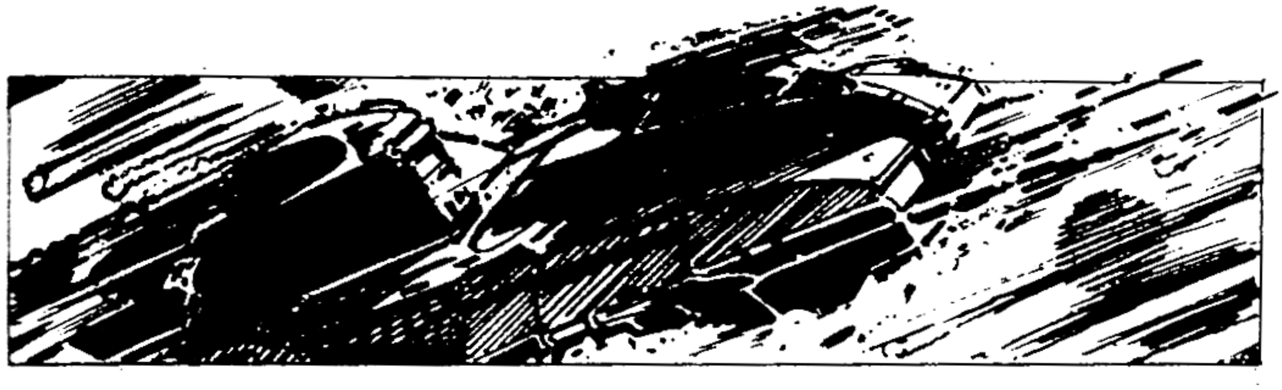
Suponha que em uma Série de Ataque você acabou de ferir seu oponente. Você agora pode *Testar sua Sorte*. Se tiver sorte, causou um ferimento mais sério que o normal, e pode subtrair mais 2 pontos da ENERGIA de seu oponente. Porém, se você for azarado, o ferimento torna-se um pequeno arranhão e, em vez dos 2 pontos de ENERGIA normais a serem subtraídos de seu oponente, ele perderá apenas 1 ponto.

Mas suponha que seu oponente acabou de feri-lo. Novamente, você pode *Testar sua Sorte*. Se tiver sorte, conseguiu evitar a força total do golpe e precisa diminuir apenas 1 ponto de sua ENERGIA em vez dos 2 pontos normais. Se for azarado, você recebeu um ferimento mais sério e deve reduzir mais 1 ponto de sua ENERGIA.

EQUIPAMENTO E DINHEIRO

Você será um agente sob disfarce, então não pode carregar praticamente nada consigo: equipamentos levantariam suspeitas. Afora seu dinheiro e sua arma, você terá que adquirir tudo o mais que precisar para completar sua missão durante sua viagem, incluindo outras armas. Você tem um pacote antigravidade, onde pode manter seis dos itens que encontrará durante sua aventura sem que isso lhe cause a perda de ENERGIA. Porém, você pode ser aconselhado, antes de deixar um planeta, a livrar-se de alguma coisa que não será possível contrabandear no próximo planeta.

SAROS forneceu-lhe 2.000 créditos, com os quais inicia sua aventura. Usada sabiamente, esta quantia deve ser suficiente para pagar por equipamentos extras, casa e comida durante sua missão.Você pode adquirir mais coisas durante sua aventura. Aquilo que você tem e o que compra devem ser anotados no devido quadro da *Folha de Aventuras*. Este dinheiro é guardado em um cinto de dinheiro que você mantém em volta de sua cintura. Se ficar sem dinheiro, e enfrentar uma situação em que precise gastar dinheiro para prosseguir, você falhou em sua missão.



FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE

Habilidade Inicial =

ENERGIA

Energia Inicial =

SORTE

Sorte Inicial =

PISTAS DO CÓDIGO

DINHEIRO

NOTAS e EQUIPAMENTO COLETADO

QUADRO DE ENCONTROS COM INIMIGOS

Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*

1

Você se acomoda na cadeira de piloto de sua espaçonave, prende-se com o cinto e examina o painel de instrumentos. Ele é incrivelmente simples, consistindo principalmente de um terminal de computador e várias telas. Os mecanismos do sistema de alfa-ziridium estão escondidos bem no interior de sua nave e não há nenhuma necessidade de que você faça alguma coisa com ele: mesmo que alguma coisa saia errada, seus engenheiros-robôs logo consertarão o defeito. O computador da nave foi pré-programado para levá-lo a Tropos e aterrissar lá.

Você agora pede ao computador para verificar todos os sistemas de suporte de vida pela nave. Em poucos segundos uma vozinha responde: "Tudo está funcionando corretamente." Você contacta a base de controle para informá-los de que está pronto. As torres principais de sustentação da nave são retiradas por imensos robôs-caminhões. Você liga o botão que ativa o sistema de direção - lançamento! Em minutos, os efeitos colaterais do primeiro propulsor necessário para partir melhoram enquanto você sai da exosfera da Terra e entra na profunda escuridão do espaço. Os geradores de gravidade são automaticamente ligados, mantendo a mesma gravidade da Terra dentro da nave e permitindo que você e seus robôs movimentem-se livremente.

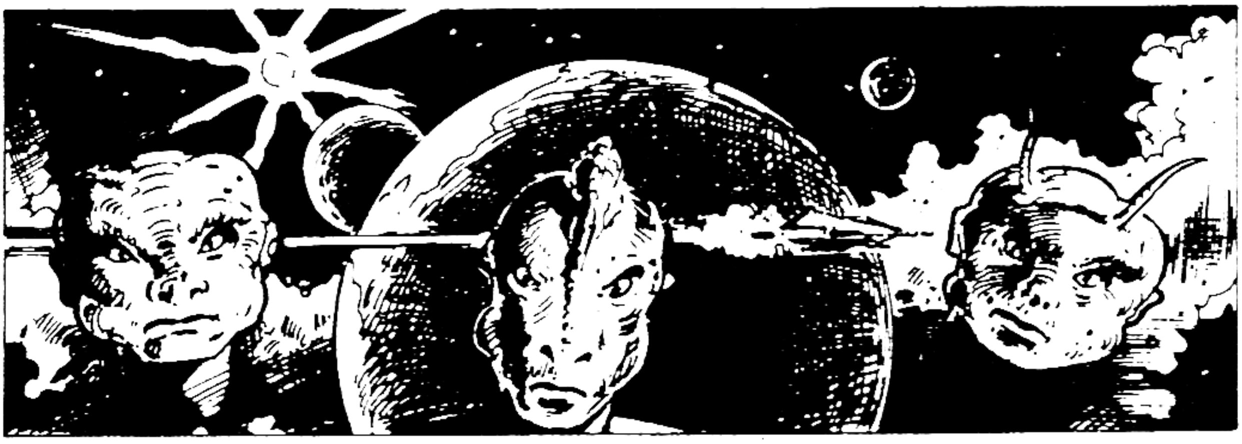
Você liga a tela traseira, para observar a Terra tornando-se cada vez menor, onde formações de nebulosas brancas giram e o sol brilha na escotilha norte. Apesar de já ter tido esta visão com freqüência em suas viagens a Mercúrio e Vênus, ela jamais deixa de excitá-to, e desta vez também sente saudades de casa. Você verá a Terra novamente? Sua missão é tão vital... e tão perigosa.
O tempo passa. Após algumas horas, uma de suas telas tremeluz e acende. O computador o está alertando da presença de outra nave espacial, que está mantendo uma distância constante e parece ser sua sombra. Você vai ordenar ao computador para tomar uma ação evasiva (vá para **48**) ou vai continuar seu caminho? (vá para **398**).

2

Sua única chance é atrair os guardas para uma das entradas principais. Você escolhe a entrada da esquerda, porque há menos guardas ali. Seu primeiro ataque os deixa completamente surpresos, já que você esperou que todos estivessem olhando para o outro lado, e acerta dois deles. Isso o deixa com apenas mais um para enfrentar e de é um sulista bastante pequeno.

GUARDA HABILIDADE 6 ENERGIA 8

Se você vencer em quatro Séries de Ataque, vá para **263**; se depois de quatro Séries de Ataques você não tiver matado o guarda, vá para **34**.



3

O computador de Porky é seu orgulho e diversão. Você terá que oferecer-lhe alguma coisa - um robô para massagem pessoal, se você o tiver; se não serão 400 créditos. Se não tiver nem o robô nem o dinheiro – ou se não desejar pagar por ele - você terá que enfrentá-lo em um combate sem armas.

PORKY HABILIDADE 6 ENERGIA 10

Se você vencer a luta ou se pagar seu preço, vá para **119**.

4

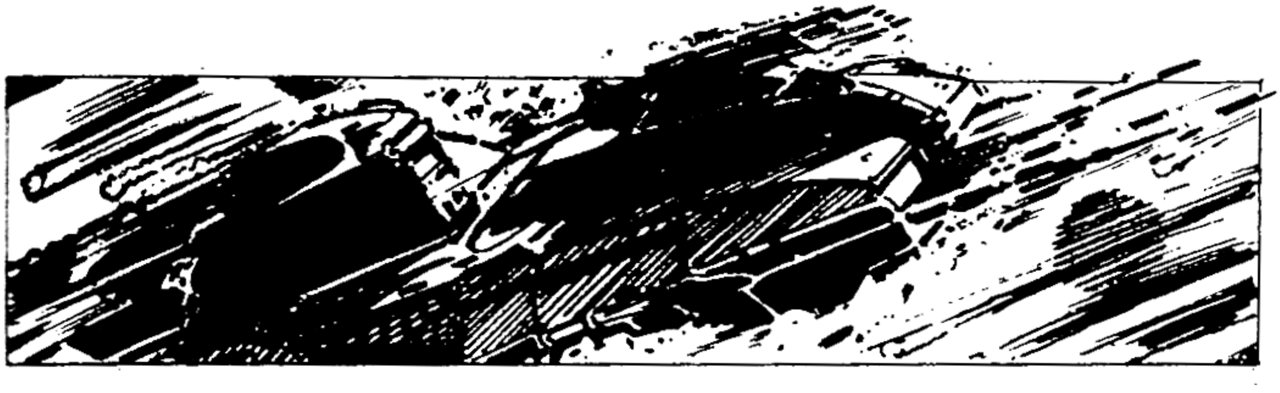
Você se joga na cama para descansar. Pelo menos vai conseguir recuperar alguma ENERGIA. Adormece e recupera 1 ponto de ENERGIA. Acorda de repente. Que som de farfalhar é esse? Freneticamente, você perscruta a escuridão, só para descobrir, para seu horror, inúmeros olhos brilhando maliciosamente em sua direção. Eles pertencem a um inseto Radiciano, cujo equivalente terrestre mais próximo seria uma imensa aranha. Você terá que enfrentar esta vil criatura do submundo. De fato, ela não é difícil de ser vencida, e foi solta apenas para desencoraja-lo a permanecer onde está.

ARANHA RADICIANA HABILIDADE 5 ENERGIA 6

Quando a tiver matado, vá para **71**.

5

Claramente, a Arcadiana está dizendo com seus meandros que Fission Chips fica logo ao norte do Templo dos Cinco Sóis, que pode ser visto da rua; então você pode encontrar o caminho facilmente. Se ainda não o tiver feito, entre em um mercado, gaste 20 créditos em comida e recupere assim 4 pontos de ENERGIA.Vá então para **204**.



6

O problema com isto é que você tem apenas uma mina, e a explosão não desligará os três computadores. O que vai escolher: o computador da esquerda (vá para **203**), o da direita (vá para **51**) ou o que está na parede oposta à porta (vá para **139**)? Se tiver uma alternativa, você pode retornar para **381** e escolher novamente.

7

Você vai prosseguir para a estrada principal, apesar das patrulhas Arcadianas virem provavelmente investigar o distúrbio (vá para **132**)? Ou você vai voltar correndo pela lateral da rua para renovar seus contatos com o submundo (vá para **303**)?

8

Há outra passagem indo para o sul. Você vai segui-la (vá para **384**) ou vai continuar em frente (vá para **23**)?

9

Você se sente mal por ter matado dois seres humanos, mas o que mais poderia fazer? Recolha sua espada. Você vai parar e examinar a casa (vá para **117**) ou vai partir para tentar encontrar as Fission Chips (vá para **132**)?

10

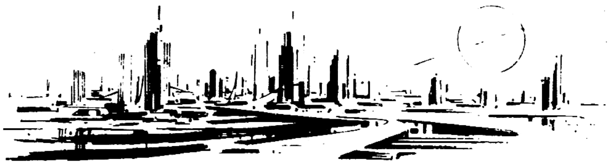
Se estiver carregando um bastão, vá para **49**; se não, vá para **147**.

11

A discussão logo se desfaz; alguém conta uma piada e eles rugem suas risadas, mais uma vez grandes amigos. Seus camaradas fazem-no sentir-se solitário, estando tão longe de casa e envolvido em uma missão da qual não pode falar com ninguém. Uma das estudantes nota que você está um pouco deprimido e senta-se no banco em que você está se sentindo miserável. Ela se apresenta como Mehita e pergunta-lhe qual é o problema. Você está despreparado para a amabilidade – mesmo heróis como você têm acessos de humor - e encontra- se desejando confiar nela. Fará isso (vá para **97**) ou não (vá para **202**)?

12

Você encontra 5 créditos e alguma coisa, mas antes de ter tempo até examinar melhor o corpo, a porta se abre e surgem mais três humanos. Você vai lutar com eles (vá para **80**) ou vai deixar que o levem para dentro (vá para **145**)?



13

Jogue um dado. Se o número for par, vá para **140**; se for ímpar, vá para **67**.

14

Você é mordido por um Rato de Dentes Serrilhados. Os dentes desta criatura desagradável são feitos para que ela tenha uma grande firmeza no ataque a suas vítimas - neste caso, dois de seus dedos. Você só conseguiu desalojar o pequeno horror retirando sua mão e quebrando as costas da criatura na rocha. Jogue um dado. Se o número for par, vá para **92**; se for ímpar, vá para **331**.

15

Felizmente, o corredor lá fora está deserto: os alunos estão em suas aulas e nenhum guarda passa para ouvir o barulho. Vá para **66**.

16

Nenhum Arcadiano vai simplesmente dar-lhe uma espada; o único meio que você tem para conseguir uma é tirando de um Arcadiano através de uma emboscada. Por um tempo você observa os movimentos dos guardas e descobre que sua melhor chance é uma passagem distante que é patrulhada por apenas um guarda de cada vez. Quando um guarda passa caminhando por ela, você se esgueira atrás dele. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **367**; se for azarado, vá para **224**.

17

Felizmente o aposento é à prova de som - sem dúvida para que os gritos de vítimas de torturas não perturbem o espaçoporto. Você pega sua espada e pula sobre o policial: bem a tempo de evitar que ele pressione uma campainha para chamar os guardas. Tenha cuidado: ele luta sujo!

POLÍCIA SECRETA HABILIDADE 7 ENERGIA 10

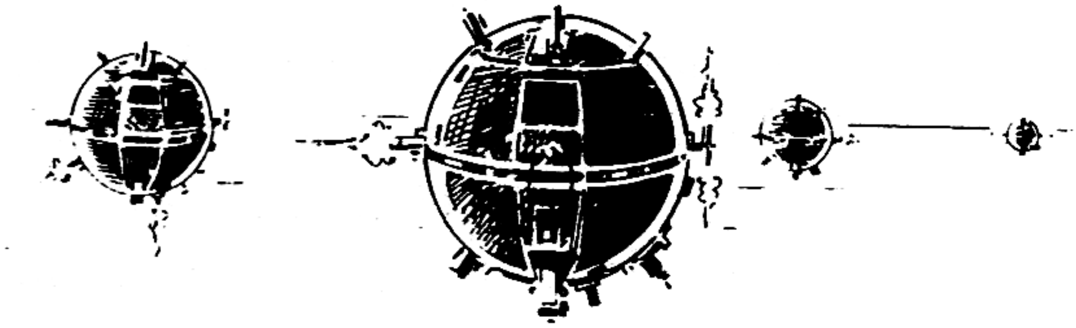
Se você vencer sem ser ferido duas vezes, vá para **291**. Mas se for ferido duas vezes, vá para **328**.

18

Sem comida, seu corpo torna-se mais vulnerável ao frio, e você mal pode dormir tentando manter-se quente. Ganhe apenas 1 ponto de energia. Pela manhã você segue um caminho que vai mais ou menos para nordeste, até que ele se divide. Vai pegar o caminho da direita (vá para **296**) ou o da esquerda (vá para **171**)?

19

A observação dele foi uma oferta para mostrar-lhe o local; você responde com uma aceitação, então está preso a ele. Seu desapontamento é óbvio para a sensibilidade do Arcadiano do Sul e ele fica mal-humorado com você e até mesmo um pouco hostil. Parece que havia uma civilização em Radix, antes dos colonos humanos chegarem no século vinte e dois, que destruiu completamente todos os maiores centros no início do século vinte em uma guerra de phacium. As bombas de phacium não deixam traços, mas encontraram-se alguns objetos em pontos espalhados. Os arqueólogos vinham juntando evidências que sugeriam que esses Radicianos haviam enviado sondas em formato de discos por toda a galáxia. Você passa uma boa noite olhando em volta. Quando tiver terminado, vai perguntar ao vigia o que há atrás da outra porta (vá para **380**) ou deveria ir agora para a Universidade (vá para **146**)?

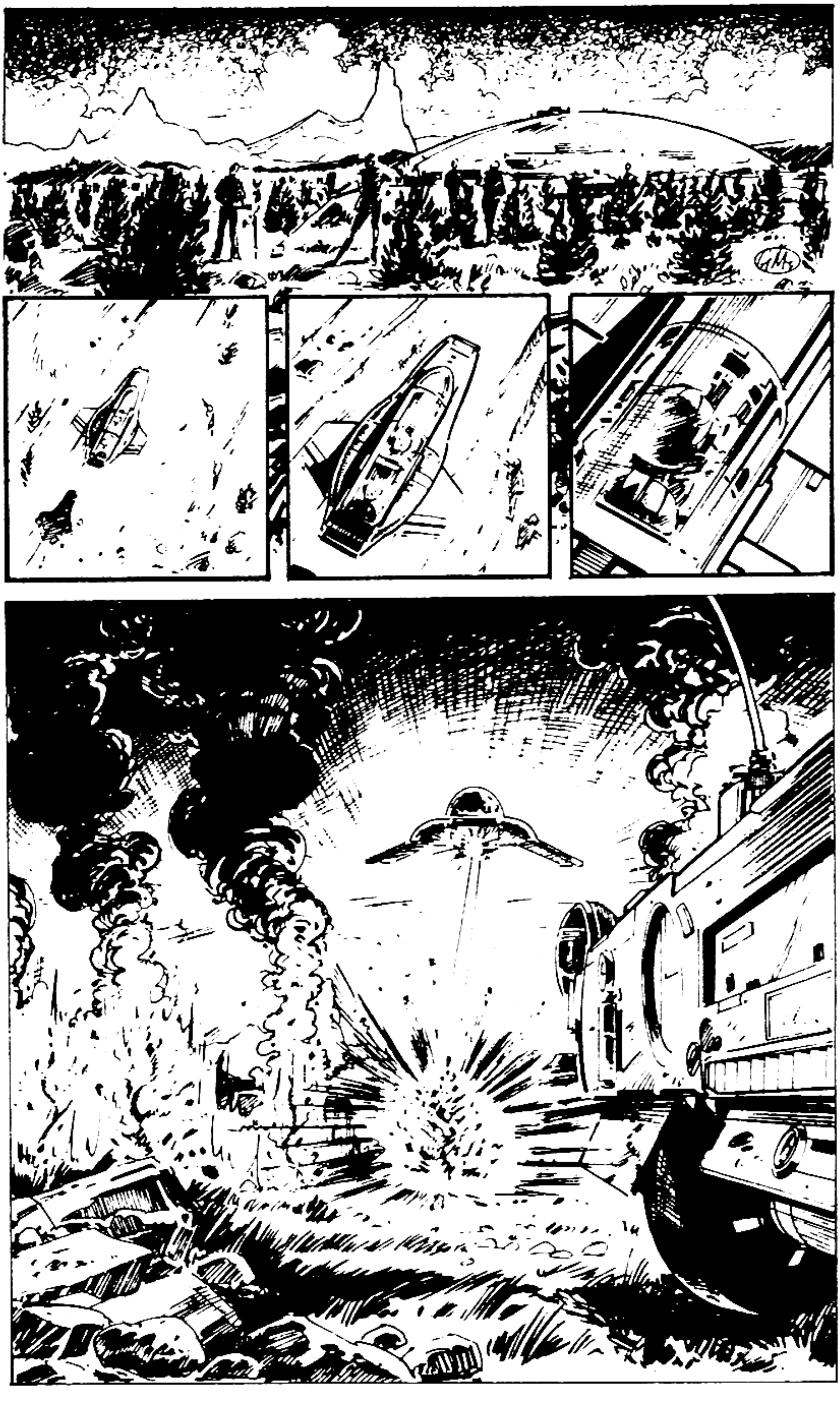


20

Não há resposta. Você espera um pouco e depois, cautelosamente, abre a porta, mas no corredor não se vê nada nem ninguém. Aturdido, você retoma para a cama.Vá para **247**.

21

Esta não foi uma boa escolha. O uivo ensurdecedor o distrai tanto quanto seu oponente, então logo que o liga, você o joga num canto. Risque-o de sua Lista de Equipamentos antes de retomar à cena de combate.



22

Você pisa nos campos, na direção de um grupo de humanos que trabalham a uns cem metros, mas está apenas a meio caminho quando um zumbido alto, acima do seu lado esquerdo, o faz olhar para cima. Uma pequena nave prateada e de linhas arredondadas está se dirigindo para você, que mergulha em uns arbustos quando ela se aproxima e, engatinhando, segue para a cobertura no meio do campo. Mas o alienígena o está atacando: onde quer que vá, ela o segue de perto. De repente, ela dispara uma chama - mas nos arbustos, não em você! Chamas são disparadas várias vezes, até que fique cercado por fogo. A fumaça é densa: você não consegue ver seu inimigo. O que fará: permanecer onde está e rezar (vá para **53**) ou tentar atravessar o círculo de fogo (vá para **216**)?

23

É tarde demais. O grupo de busca está sobre você. Sua missão termina aqui, na poeira e mofo das celas.

24

Você conseguiu se livrar dos dois Arcadianos do Norte da patrulha, mas deve enfrentar os outros dois ao mesmo tempo. Escolha qual deles você está atacando e conduza uma Série de Ataque normal contra ele. O outro tem um ataque livre sobre você: jogue normalmente para as forças de Ataque, mas nada acontecerá a não ser que a Força de Ataque dele seja maior, e neste caso ele o fere.

	HABILIDADE	ENERGIA
ARCADIANO Um	7	8
ARCADIANO Dois	6	6

Se você os vencer, vá para **381**.

25

Você é levado por um labirinto dos túneis do submundo de volta à hospedaria, onde o guarda teve problemas desde a última vez em que você esteve lá. Você dorme profundamente (recupere 2 pontos de ENERGIA). Na manhã seguinte retome para o espaçoporto. Vá para **213**.

26

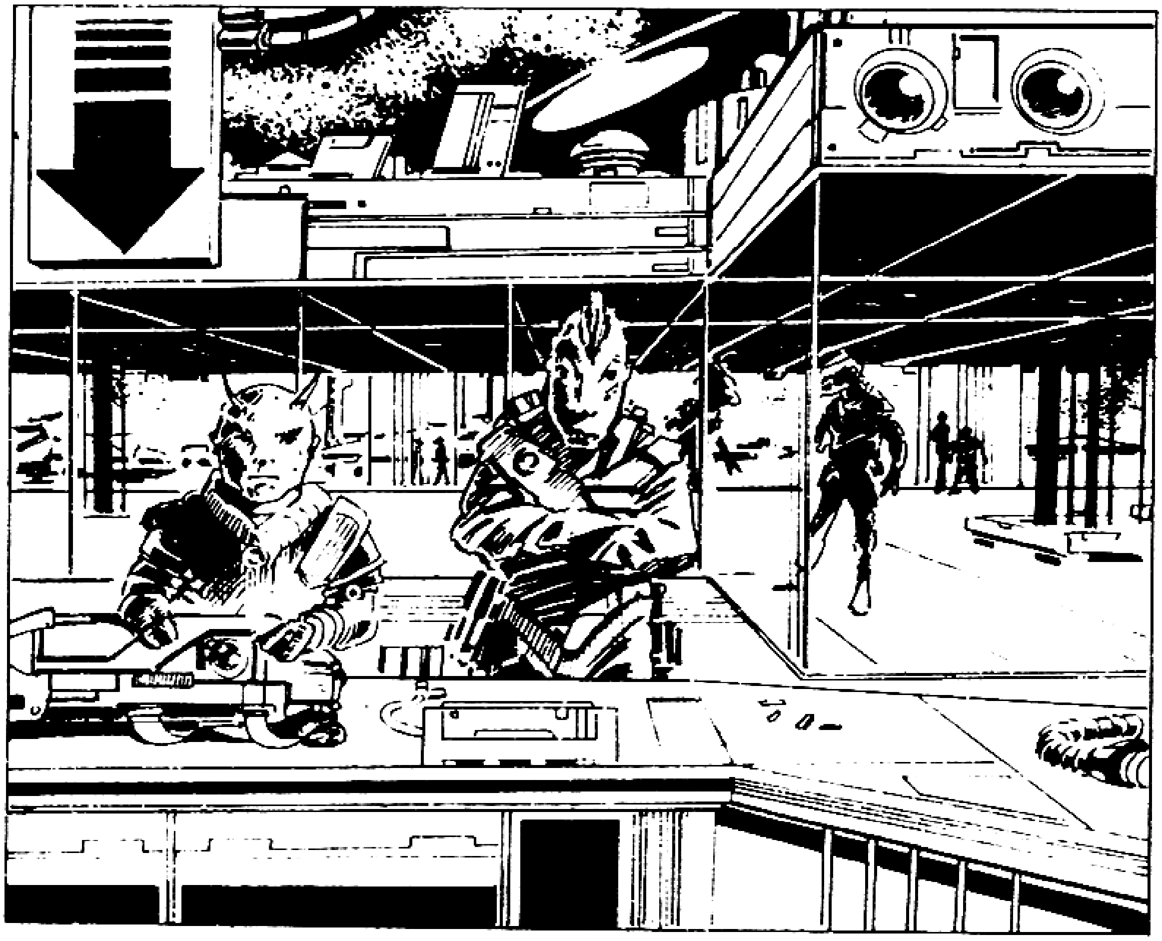
Esta é a resposta errada. Tal trabalhador estaria usando um uniforme azul e levando um kit de ferramentas. Você é levado para interrogatório, de onde jamais sairá.

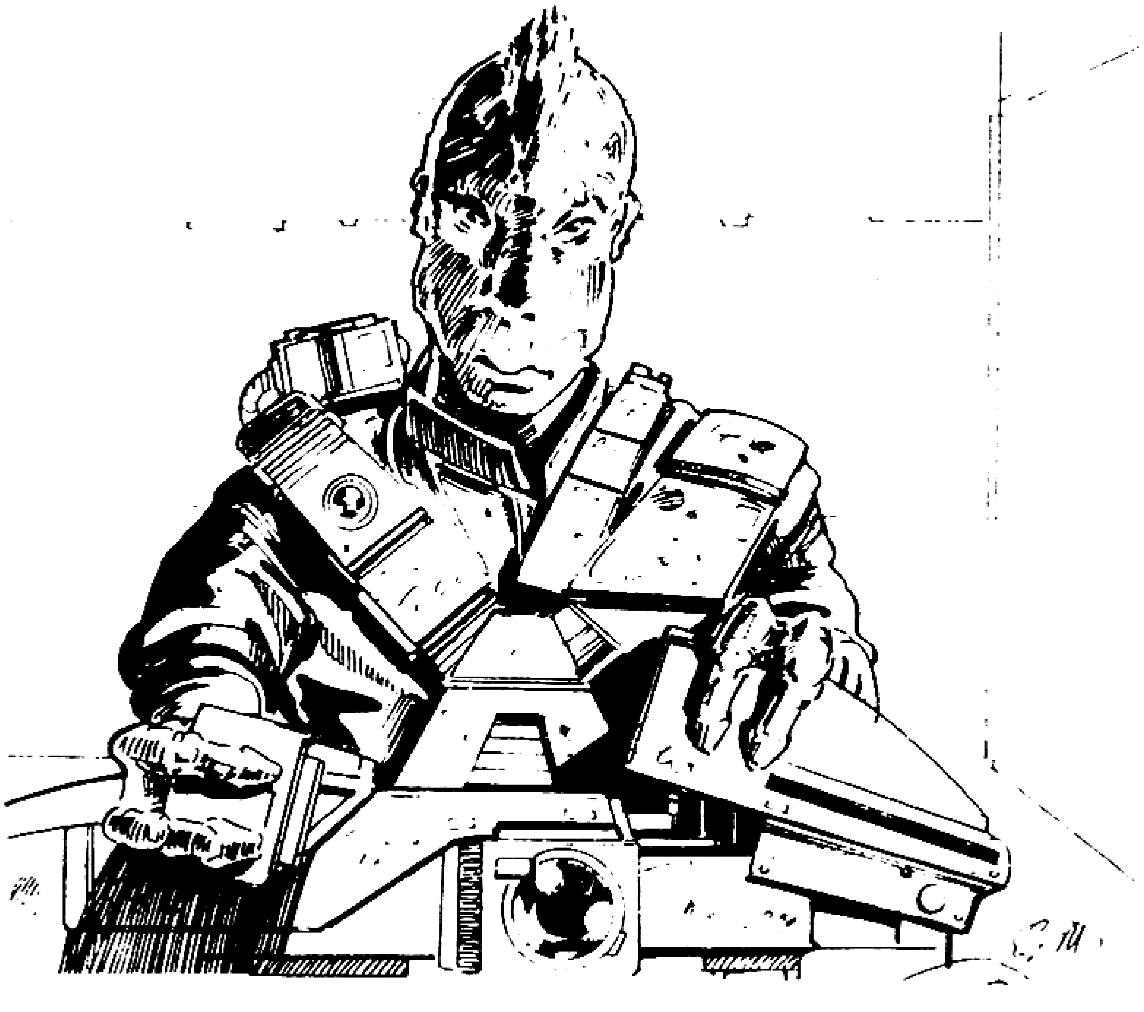
27

A sensação de ser seguido torna-se certeza quando o mesmo táxi permanece atrás de você durante todo seu caminho de volta para o hotel. Depois que chega lá, descobre simultaneamente que seus perseguidores são hostis e que possuem uma linha de comunicação. Então você é imediatamente confrontado com todo um esquadrão da polícia arcadiana, que o mata sem nenhuma misericórdia. Sua aventura termina aqui.

28

"Esse barulho lá fora foi este estranho matando o velho Corvus", diz um de sua escolta. Isto faz o homem atrás da mesa olhar para cima. "Isso é bastante impressionante", diz ele, insensivelmente. "Corvus obviamente não era muito importante. Mas ele estava num trabalho, não estava?" ele pergunta a um dos homens, que confirma a indagação. Você vai perguntar o que está acontecendo (vá para **353**) ou vai manter-se quieto (vá para **321**)?





29

Após esperar um pouco, você resolve que isto é uma perda de tempo - sempre pode registrar-se mais tarde. Você sobe. O primeiro andar inteiro é um longo dormitório, que é incrivelmente sujo, sombrio e vazio, várias camas estão feitas, mas seus ocupantes estão fora a esta hora do dia. Há outro humano, porém, que está tristemente sentado em uma cama móvel, o corpo estremecendo com soluços. Você vai pegar uma cama próxima à dele e puxar conversa (vá para **354**) ou vai ficar o mais longe possível (vá para **60**)?

30

Você está no lado leste do espaçoporto. Há vários caminhos que poderia pegar. Vai para leste (vá para **245**), norte (vá para **342**) ou sul (vá para **181**)?

31

Você pede que um micro computador seja trazido para seu quarto e é informado que simplesmente isto será feito como parte do serviço. Vá para **119**.

32

Ele volta logo e solta a trava; seu primeiro movimento é aprisioná-la no mesmo local. Você come e descansa por algumas horas: recupere 4 pontos de ENERGIA. Então vá para **292**.

33

Na Alfândega, você diz à oficial Arcadiana do Sul em serviço que é um comerciante a caminho de Radix e ela risca seu nome do registro de humanos que não são de Tropas. Ela então ordena que deixe sua bolsa. Você assim o faz e fica perplexo ao descobrir que sua bolsa será examinada não por esta Arcadiana do Sul, que deve ser mais flexível, mas por um Arcadiano do Centro, de rosto comprido, cuja crista multicolorida mostra que pertence a um alto posto militar. A maior parte do seu equipamento é suficientemente inofensivo para passar pela inspeção, mas você ainda tem um rolo de corda e uma sonda de infravermelho? Se tiver os dois, vá para **210**; se tiver pelo menos um dos dois, vá para **339**; se não tiver nenhum deles, vá para **374**.

34

O guarda o atrasou apenas o suficiente para que você seja pego pelo esquadrão de busca, contra o qual não tem nenhuma chance.

35

"Então você toma", lhe diz, e joga a bebida em seu rosto. Ele fecha a cara para você. "Tudo bem", diz ele. "Se é isso que você quer." É aberto um espaço no chão; humanos e Arcadianos amontoam-se em volta de uma boa briga. Mas antes de começar um combate desarmado, *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, um pouco da bebida - que *estava* drogada - entra na boca de seu oponente e pode reduzir-lhe 1 ponto de HABILIDADE; se não, enfrente-o com os atributos normais.

BRIGÃO	HABILIDADE 7	ENERGIA 12

Você descobre que ele é um especialista em combate desarmado: a regra da morte súbita, página **24**, aplica-se a ele tanto quanto a você. Se vencer, não terá outra escolha a não ser deixar o clube. Você está se levantando desajeitadamente de um beco próximo quando mãos pesadas agarram-no abruptamente. Vá para **272**.

36

Você consegue abrir sua espada e descê-la sobre a máquina; antes de ser atingido pelo feiser dele. A última coisa que o ouve dizer é "Bom, sempre posso construir outro."

37

Para manter as aparências, você compra uma bebida do desinfetante alcoólico que vendem para humanos (reduza 10 créditos de sua *Folha de Aventuras*). Você nota que o vigia foi até um grupo num canto e está sussurrando alguma coisa para uma mulher jovem, que lança olhares para você e depois levanta-se e sai. Essa atitude deixa-o desconfiado, então você vai segui-la (vá para **75**) ou vai permanecer um pouco onde está e perguntar ao *barman* onde fica a cabina de visifone (vá para **81**)?

38

“Sim, também concordo", responde ele. "Se tiver que *me* fazer todas essas perguntas, você não pode fazê-las a um oficial por alguma razão, não é? Venha comigo: conheço alguém que pode ajudá-lo. Você vai com ele (vá para **399**) ou vai deixá-lo e tentar encontrar uma espada em algum lugar (vá para **137**)?

39

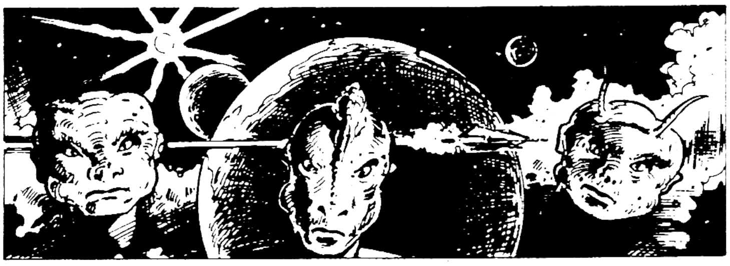
O corredor gradualmente se encurva para a esquerda até que você está seguindo para oeste, em vez de ir para leste, e finalmente chega a uma bifurcação onde pode tanto ir para norte (vá para **277**) quanto seguir em frente (volte para **23**).

40

Curiosamente, não há sinal imediato do objeto brilhante que o pássaro carregava quando o viu pela primeira vez. Então você nota duas profundas fissuras no rochedo, nas quais poderia enfiar uma mão. Você vai tentar a fissura esquerda (volte para **14**) ou a direita (vá para **355**)? Como alternativa, você pode resolver que alguma coisa poderia estar vivendo em tais falhas e que seria melhor se retornasse ao caminho sem correr mais nenhum risco (vá para **147**).

41

Ele o leva para outra casa na rua, onde você é vendado e levado alguns degraus para baixo. Então perde seu senso de direção, pois é guiado por um longo caminho feito de túneis que vão e voltam, várias passagens e parte do sistema de esgoto, a julgar pelo cheiro, umidade e estranho ecoar de seus passos. O submundo de Tropos parece literalmente ser isso, e ter um sistema que conecta casas. Então, sem qualquer aviso, um pesado golpe é dado na parte de trás de sua cabeça, e você cai na inconsciência. Vá para **207**.



42

Assim que toca no tesouro, você é pego. Na tentativa de pegar um pouco dele, você mostrou que acredita nesta ilusão, que baixa suas defesas e permite que o computador o prenda, podendo senti-lo em sua mente, como uma segunda presença, e jamais poderá livrar-se dele.

43

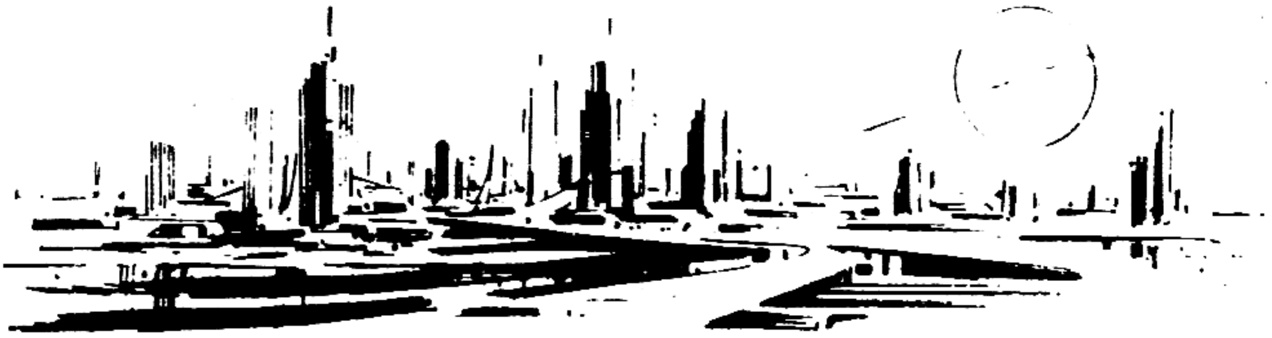
Seu julgamento é uma "farsa". Os Arcadianos têm certeza de que está acontecendo alguma coisa suspeita. O que um comerciante da Terra estaria fazendo no quarto de um professor em Radix? E por que ele teria uma espada? Você é sentenciado à morte, mas a polícia diz que a sentença será revogada se lhes revelar o que sabe sobre o submundo em Radix. Você vai dar com a língua nos dentes (vá para **345**) ou não (vá para **368**)?

44

"Desculpe. Não compreendo", diz você. "Ah, vocês humanos. São tão insensíveis quanto *glumphig*" - é uma variedade de lesma de Arcadian - "Eu quis dizer que é a norte do Templo dos Cinco Sóis, idiota. E quase esqueci: há 50% de IHA, Imposto Acrescido aos Humanos, sobre os itens que comprou." Você não acredita nela - ela obviamente o está fazendo pagar por insultá-la - mas você não pode se dar ao luxo de contrariá-la ainda mais. Risque o valor correto de sua *Folha de Aventuras* e também perca 1 ponto de SORTE. Agora é fácil encontrar o caminho, já que o templo pode ser visto da rua. Se ainda não o tiver feito, você pode entrar em uma loja de comida e gastar 20 créditos em compras, que recuperará 4 pontos de sua ENERGIA. Então vá para **204**.

45

"Eu não sei qual é o seu jogo", diz o leão-de-chácara pelo visorzinho na porta, "mas você não é bem-vindo aqui." Ele fecha o visor. Você vai sair do clube (vá para **390**) ou vai desembainhar sua espada e amolecer as fechaduras (vá para **366**)? Você só pode desembainhar sua espada se ainda a tiver, é claro.



46

Quando se recobra, tem dificuldade em focalizar quem é você, onde está e o que está fazendo aqui afinal. Mas você consegue enxergar a forma borrada de um humano acima de si. Então você se lembra - sua missão! "Quanto tempo fiquei inconsciente?" pergunta, tentando levantar-se.
- Ele está acordado, Dorado", fala o homem.
"Vamos, Mizar", replicou a voz.
"Você esteve inconsciente por quarenta e cinco minutos", disse o primeiro homem, que evidentemente é Mizar. "E os Arcadianos estão quase em cima de nós."
Quarenta e cinco minutos! Então não há tempo a perder: você dificilmente voltará ao espaçoporto a tempo de pegar seu vôo! Deve mandar um dos homens para trocar seu passe e ganhar-lhe tempo suficiente para falar com o outro e fugir. Você vai mandar Dorado (vá para **175**) ou **Mizar** (vá para **255**)?

47

Alfândega não é problema em Radix. Eles estão tão contentes em ter o ziridium que você é recepcionado pelos Arcadianos residentes, até onde um Arcadiano pode receber bem qualquer humano. Parece que sua cota de ziridium era necessária para completar um projeto paracientífico deles. Você descobre ter dois dias inteiros - agora é de manhã cedo - até a hora de partir para Halmuris. Uma vez registrado, você segue para a saída do espaçoporto, que é tão altamente mecanizado que mesmo um terrestre como você se sente esquisito. Os habitantes não acreditam em fazer qualquer trabalho a não ser que realmente tenham que fazê-lo. Há robôs em toda parte, alguns deles modelos tão altamente sofisticados que quase podem falar por si mesmos. Caminhos rolantes cruzam-se pelo espaçoporto, o que o deixa realmente impaciente, porque eles movem-se bastante lentamente para permitir que se passe de um para outro. Mas você se sente um pouco leve neste planeta, pois a gravidade é ligeiramente menor que a da Terra; no entanto, logo você descobre que esse fato não o ajuda a mover-se mais rápido, já que precisa de alguma prática de coordenação.
O sistema monotrilho individual é tudo por que esperava, e você logo está deslizando suave, mas rapidamente, em direção à única grande cidade do planeta, onde deve estar localizado o submundo. No caminho, você pede no monitor uma lista dos hotéis onde humanos podem hospedar-se. Somente dois nomes parecem-lhe atraentes, um que ganhou três estrelas dos acessores Radicianos de qualidade e um que eles nem se importaram de comentar. Você vai ficar no Zodíaco a 375 créditos por noite (vá para **89**) ou no Palácio do Porky a 50 créditos por noite (vá para **101**)?

48

Por mais que faça e desfaça, não consegue livrar-se de seu seguidor. Você finalmente se acalma e segue em linha reta de volta a Tropos. O restante da viagem ocorre sem incidentes; você passa o tempo comendo, dormindo, exercitando-se e jogando xadrez com o computador ao nível mais baixo de lógica. Sua sombra sempre está a uma distância em que pode continuar vigiando-o e, quando se aproximam de Tropos, ele acelera para aterrissar antes de você. Vá para **164**.

49

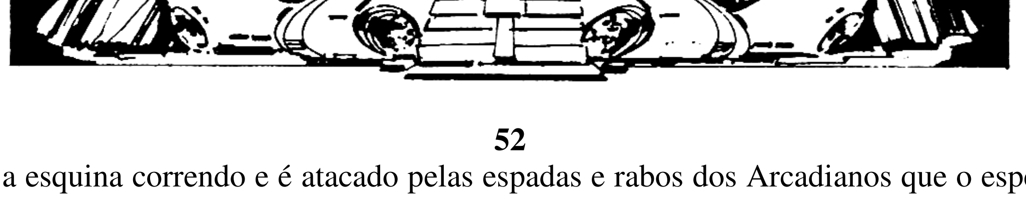
Se foi mordido por um Rato com dentes serrilhados, vá para **98**; se não, vá para **232**.

50

Você logo encontra a chave certa entre as coisas do vigia e vai para uma ruazinha lateral. Daqui você pode se esconder pela universidade. Vá para **146**.

51

Vá para **177**.



52

Você vira a esquina correndo e é atacado pelas espadas e rabos dos Arcadianos que o esperam. Sua missão termina aqui.

53

Deus ajuda aqueles que se ajudam - e você não o fez. A agonia é excruciante. Felizmente - se é que pode-se dizer isso - você asfixiará antes de apodrecer.

Gary Mayes

54

A multidão está de pé, os aplausos são trovejantes, as antenas movendo-se com aprovação. Enquanto o corpo do Scabrok é arrastado embora, deixando uma trilha viscosa de sangue verde, um alienígena, a quem você reconhece como sendo o comandante da prisão, entra na arena e o parabeniza - depois de ter pego sua espada: "Você se apresentou bem e deu prazer à nossa gente, Terráqueo", diz ele, "e manteremos nossa barganha. Pode voltar para sua nave." Vá para **191**.

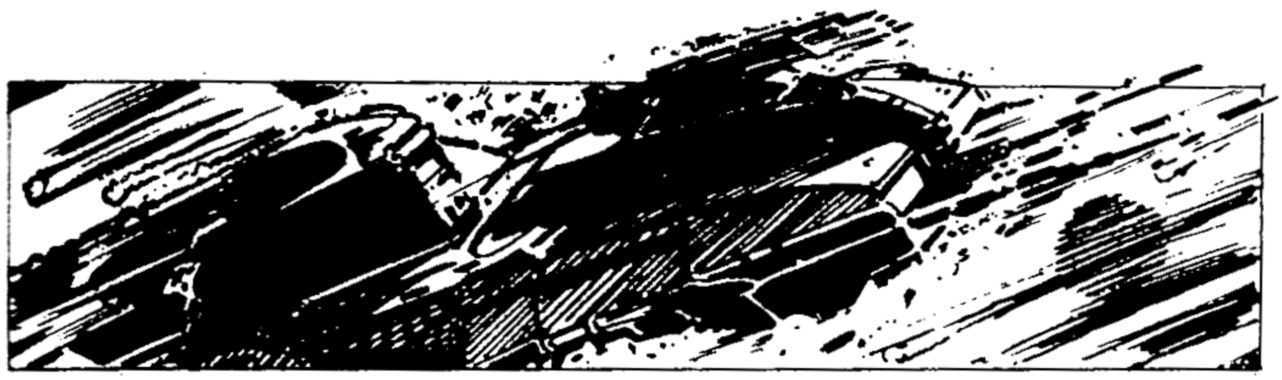
55

Obviamente, o aparelho estimula a parte imaginativa do cérebro, porque tudo o que acontece depois se parece com um sonho. Os episódios a seguir são mais facilmente descritos em termos de combate físico, mesmo que estejam acontecendo em sua mente. O resultado é o mesmo: se perder algum dos encontros a seguir, também deve morrer fisicamente, pois se tornará um fantoche do computador Arcadiano e não mais terá uma vontade que seja sua.

Você parece estar vagando em uma mansão com muitos aposentos. Vindo de nada, um monstro barra seu caminho; as passagens atrás de você desaparecem e não há outro meio de prosseguir além de vencê-lo. O monstro é uma Esfinge, a guardiã do conhecimento.

ESFINGE	HABILIDADE 8	ENERGIA 8

Se a vencer, vá para **251**.



56

Você aguarda cinco minutos... dez minutos. O que está acontecendo? A resposta vem rápida demais - oito capangas Arcadianos avançam em sua direção, quatro vindo de cada ponta da rua. Você vai desembainhar sua espada e tentar inutilmente se defender (vá para **264**), vai bater na porta que Grus havia entrado (vá para **364**) ou vai tentar outra casa (vá para **121**)?

57

Você encontra um local afastado do perímetro, coloca o cinto de segurança do pequeno jato sobre os ombros e pressiona o botão de ignição. Ele tosse... e falha. Mas funciona na segunda tentativa e facilmente o eleva acima da cerca de dez metros, antes de falhar novamente! Você cai pesadamente sobre o chão. *Teste sua Sorte*, Se você tiver sorte, vá para **359**; se for azarado, vá para **304**.

58

Você murmura uma desculpa frágil e sai do escritório da secretária. Você vai para o Pavimento de Ciências, se ainda não tiver ido lá (vá para **266**) ou vai sair da Universidade (vá para **235**)?

59

Enquanto se atraca com Musca, o feiser dispara e o fere mortalmente. A mente do Arcadiano moribundo parece clarear; ele olha para você e diz: "Arsenal... 110." Isto não lhe esclarece absolutamente nada. Você agora está se aproximando de Arcadion, então vá para **118**.

60

É sempre difícil, principalmente para alguém ativo como você, compartilhar da dor de outra pessoa. Você faz sua cama, para que ninguém a use, e se esgueira para fora do aposento. Perca 1 ponto de SORTE por ter um coração duro. Na rua, você tem que procurar por Fission Chips. Sabendo que pelo norte sai-se da cidade, então você vai para o sul. Vá para **99**.

61

Nenhum cabo pode ser visto: se esta máquina orgânica precisa deles, eles devem estar em algum lugar atrás dos terminais de computador. Mas você pode remover a caixa de computador, se quiser, para ver o que pode descobrir mais próximo ao centro da máquina (vá para **325**). Ou pode retomar para **381** e escolher novamente, se tiver alguma outra escolha a fazer.

62

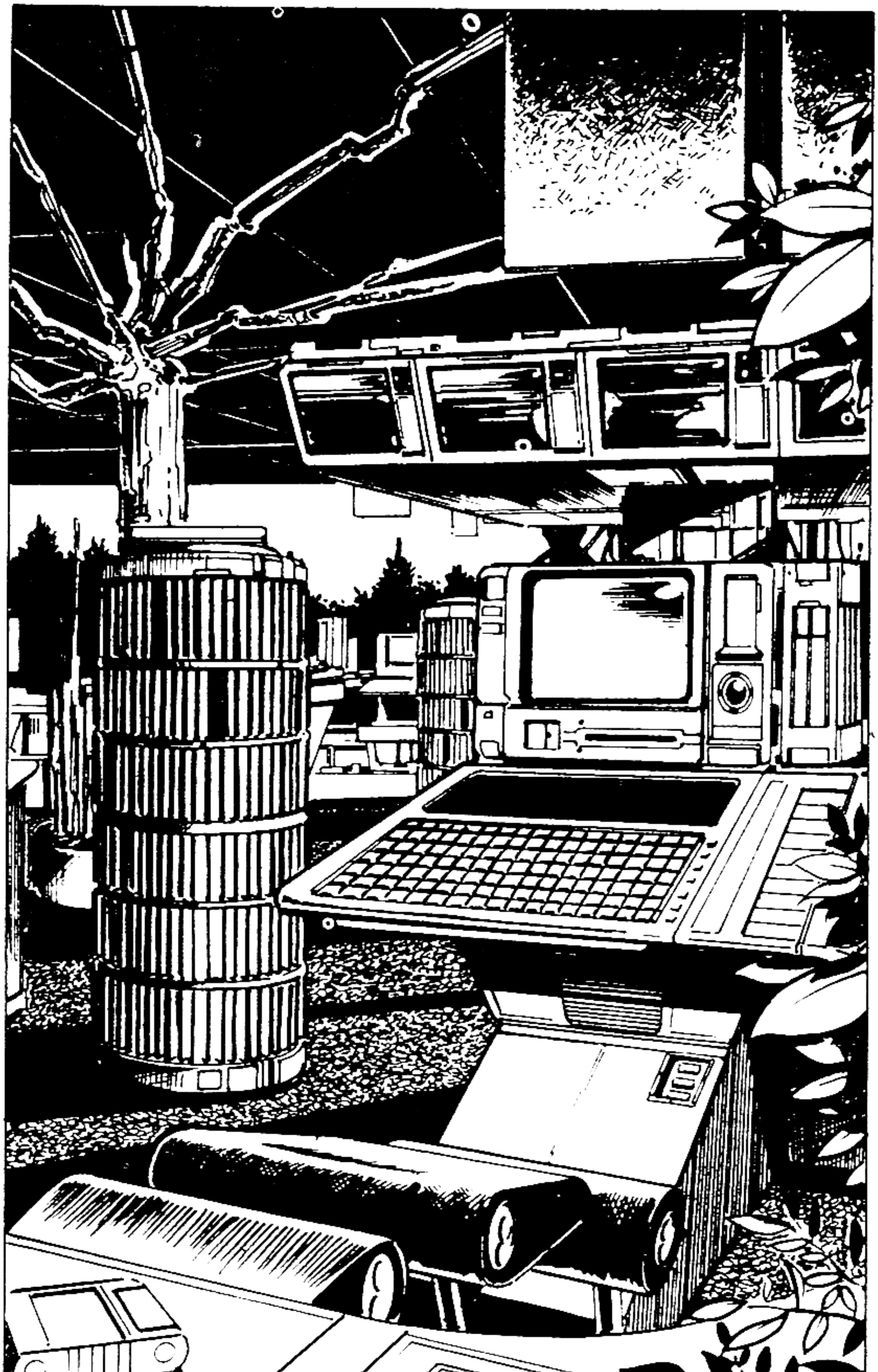
O corredor vira para oeste, até juntar-se a outro corredor, e daí você pode seguir para o sul, de onde ouve-se o estranho som de água pingando no silêncio amortecido pela poeira (vá para **154**), ou norte (volte para **23**). É melhor ser rápido: pelo barulho que faz, o grupo de busca está logo atrás de você.

63

A granada explode, destruindo o robô assassino. Você está livre para retomar ao hotel. Vá para **309**.

64

Ele é bastante meticuloso, mas não encontra nada que o preocupe. Você precisa de algum tempo para pensar como contatar Bellatrix. Vai até o bar e compra um copo da água sanitária alcoólica que é permitido aos humanos beber (reduza 10 créditos); então, olha em volta à procura de onde sentar. Será que alguma dessas pessoas poderia ser Bellatrix, ou ao menos membros do submundo? Você resolve juntar-se a um grupo de humanos que está sentado em um canto, pois eles o observavam muito atentamente. Vá para **305**.


GARY MAYES

65

"Libertar você? Sim, é claro. Isto é, por que não?" ele murmura, mas apenas vagueia pelo aposento. Você vai dizer-lhe para se apressar (vá para **241**) ou vai ser paciente (volte para **32**)?

66

Você logo descobre uma caixa de disquetes marcados com "Registros da Universidade". Você está interessado em apenas dois deles, e então descarta o restante. Você vai olhá-los agora (vá para **174**) ou vai levá-los consigo (vá para **316**)?

67

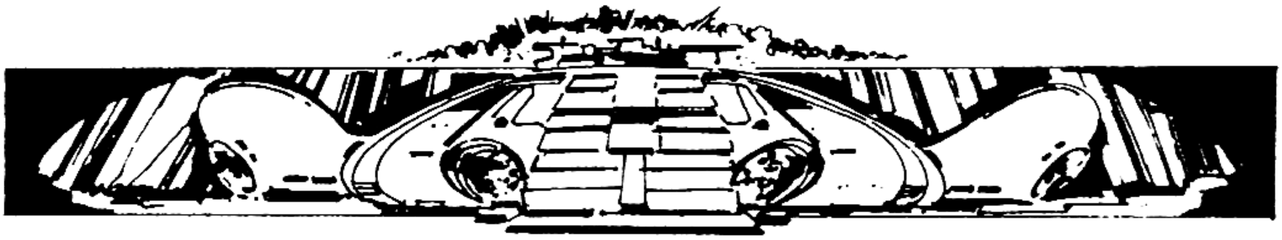
Sua busca não produz nada a não ser muitos olhares estranhos. Você finalmente se encosta em uma passagem para descansar. O tempo está passando; terá que voltar logo para a hospedaria. Exatamente quando está se preparando para ir, a porta abre-se atrás de você e mãos rudes o agarram. Vá para **156**.

68

Seus inquisidores trocam olhares significativos – ou assim você presume do que pode distinguir atrás da luz. "O julgamento está terminado", diz Bellatrix. "Qualquer um que matasse tão prontamente outro ser, sem qualquer prova de culpa, iria contra nosso código de honra. Nós não achamos que você seja um traidor mas, como governo interino humano em Tropos, achamos que devemos mantê-lo aqui. Não há sentido em sua missão se ela for ganha por pessoas amorais como você. Pode trabalhar para nós, se quiser, e nós o educaremos." Você falhou em sua missão. Quando conseguir convencer Bellatrix de seu valor, a oportunidade já terá passado.

69

A base do feiser dele bate em cheio em sua cabeça. Quando acordar, reduza 2 pontos de ENERGIA e vá para **116**.



70

"O quê?" você diz, surpreso. "Está tentando me enganar? Cornijas ficam no alto de um prédio, não nas fundações." "É claro, é claro", diz a Arcadiana. "Deve ser a bebida." Mas você tem certeza de que ela estava tentando expor seu disfarce. Ela continua a contar-lhe que os prédios demolidos foram destruídos por um robô chamado "Lutador de Rua", que a polícia usa contra os inimigos de Arcadion, - pelo menos é o que você acha que ela quer dizer com "lobos solitários uivando para a lua"! A bebida talvez a tenha feito falar mais do que devia, pois ela parece desaprovar o uso do robô mortal, principalmente quando os inimigos são apenas estudantes. Isto lhe dá a pista pela qual estava esperando e você logo vai para a Universidade. Quando chega, vai entrar direto (vá para **146**) ou vai esperar do lado de fora por algum tempo (vá para **178**)?

71

Você vai descendo pelo corredor. O brilho se torna mais fraco, e você examina o local enquanto caminha. Mas não há rotas de fugas. Finalmente chega a uma porta firme, com um grande grilhão. Você vai tentar derrubar a porta (vá para **360**) ou vai esperar para ver que acontece (vá para **301**)?

72

"Tudo bem", Grus finalmente diz, abafando os protestos de Indus. Ele o deixa ir e inclina-se para pegar sua espada. "Sem gracinhas", diz ele. "Lembre-se, temos sua espada. Pode sair." Enquanto é levado embora, você ouve Indus ao visifone, dizendo à polícia onde você está. Você parte rapidamente e volta para a estrada principal. Até que você encontre outra arma, todos os seus combates devem ser conduzidos de acordo com as regras de combate sem armas. Vá para **132**.

73

Você come sua comida e vai dormir; recupere 4 pontos de ENERGIA. De manhã segue um caminho que vai mais ou menos para nordeste, até que se divide. Você vai seguir pela direita (vá para **296**) ou pela esquerda (vá para **171**)?

74

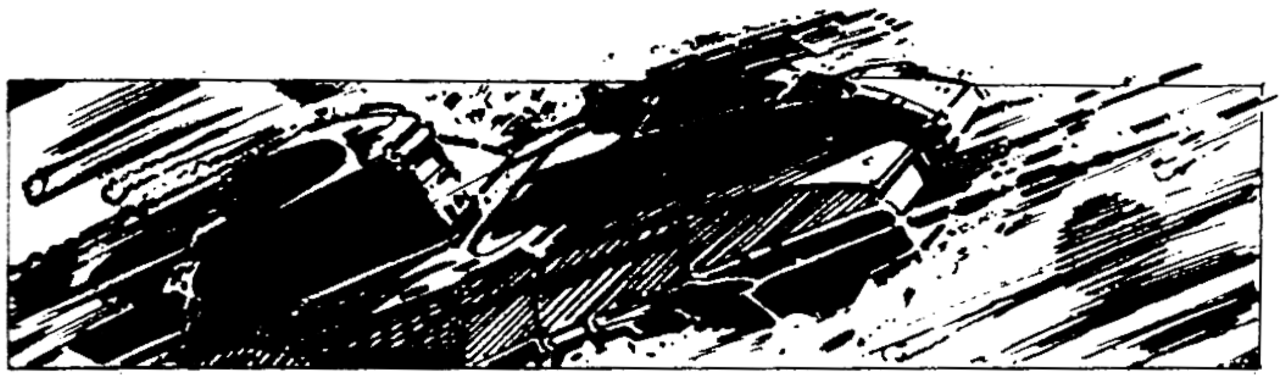
Você liga para o Professor Zacharias no trabalho - sem resposta. Mas na diretoria encontra seu telefone de casa e liga para lá. Ele ouviu falar sobre o roubo dos disquetes, e você se identifica mostrando-lhe a impressão dos arquivos dele. Ele fica satisfeito em saber que você é quem diz ser e marca um encontro para as onze horas da manhã seguinte, em sua sala na Universidade.
Ganhe 1 ponto de SORTE e vá para **134**.

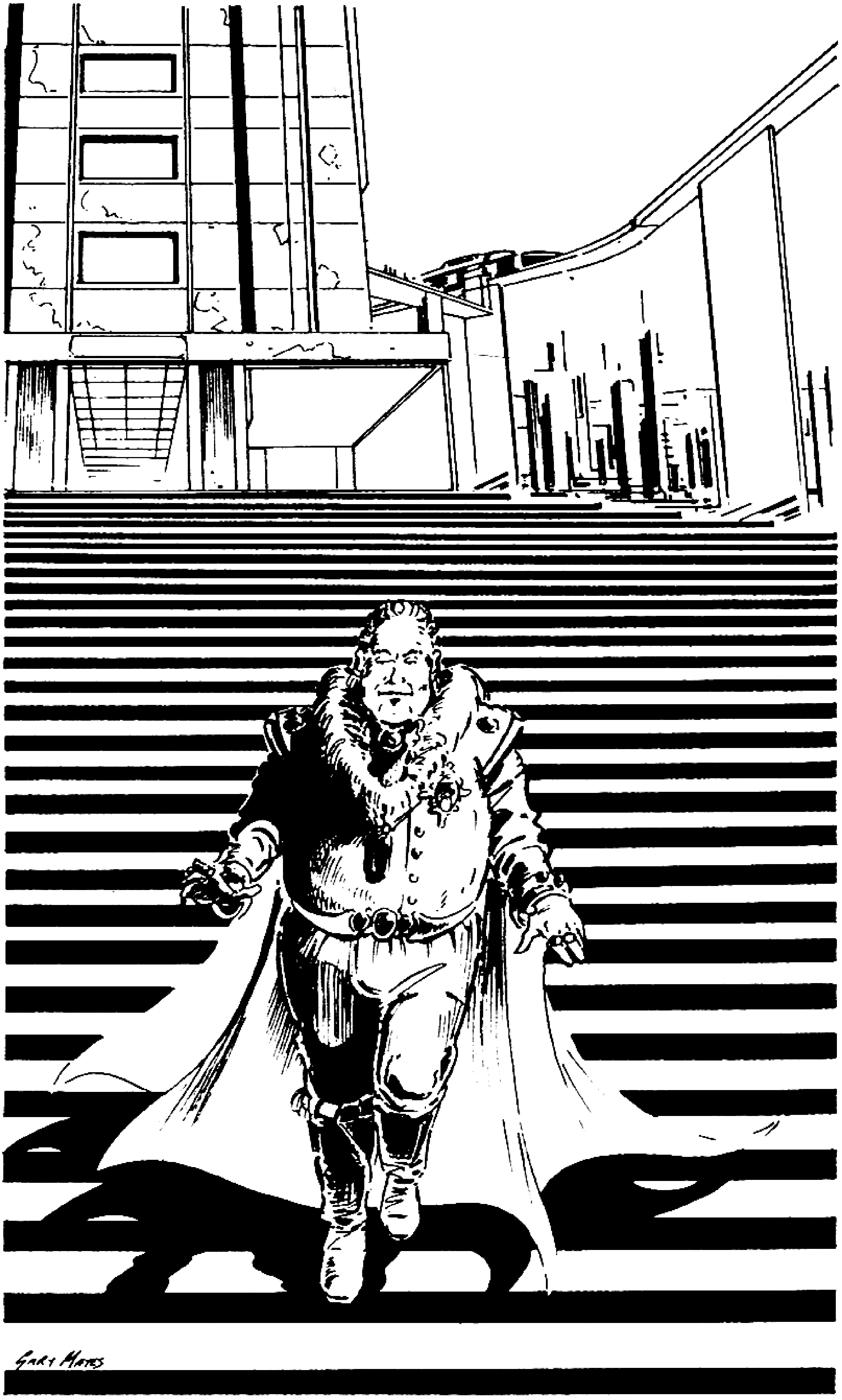
75

Antes do leão-de-chácara ter uma chance de voltar a seu posto, você sai da porta e segue a mulher, tendo tempo suficiente para vê-la desaparecer em uma esquina; mas quando chega lá, ela desapareceu. Você dá uma busca em volta, mas inutilmente. Você agora vai retornar ao clube (volte para **45**) ou vai continuar a procurar (volte para **13**)?

76

Realmente não há nada que possa conseguir aqui. Você vai esperar um pouco assim mesmo (vá para **244**), vai descer até o Pavimento de Ciências se já não o tiver feito (vá para **266**) ou vai deixar a Universidade (vá para **235**)?




Gary Mates

77

Porky está nos degraus, tomando sol e admirando suas jóias; ele está adornado com anéis, braceletes e um par de brincos. Você se senta e conversa com ele, trocando pontos de vista sobre as condições de vida na Terra e em Radix. Ele lhe diz que, de muitas maneiras, a vida em Radix não foi alterada pelo Império, pois a economia foi fixada para que os humanos possam continuar a ter o estilo de vida com que estavam acostumados. No entanto, é claro, existe algum ressentimento pela falta de liberdade, e que é exposto abertamente pelos estudantes e professores da Universidade. Eles, porém, não têm muito sucesso, pois estão preocupados com uma liberdade abstrata, enquanto as pessoas comuns em Radix apenas desejam um fim para o fato de trabalharem para os Arcadianos e a volta ao sistema em que os robôs faziam todo o trabalho para os humanos. Como as coisas estão, na maior parte das vezes, tanto humanos como robôs servem aos Arcadianos. Enquanto conversa com Porky, você se descobre mudando de opinião sobre os humanos Radicianos: a corrupção e a indolência, pelas quais são conhecidos pela galáxia, são apenas um estranho sinal de sua devoção a um ideal de auto-suficiência.Você percebe que realmente a natureza humana adapta-se às circunstâncias em planetas diferentes, e que portanto os humanos nascidos e educados em outros planetas podem ser quase tão alienígenas quanto os Arcadianos ou outras espécies. A disciplina de Tropos e a devoção em Radix são o resultado da vivência nesses planetas.
Sua conversa com Porky mostrou-se bastante valiosa, e permitir-lhe-á não julgar mal as pessoas que encontrar nesse planeta. Ganhe 1 ponto de SORTE. Você resolve que seu melhor palpite é ir para a Universidade, então vai para lá. Você vai entrar logo (vá para **146**) ou vai esperar um pouco do lado de fora (vá para **178**)?

78

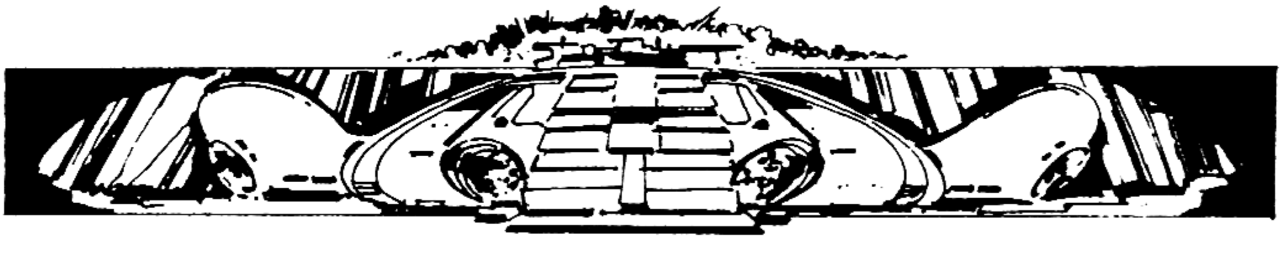
Seu caminho para a nave espacial é barrado por dois guardas. Seu coração pula de susto e medo, mas descobre que eles estão apenas esperando que seu "passageiro" embarque. Você vê dois Arcadianos do Centro atravessarem o campo e entrar em sua nave; nenhum dos dois retoma. Parece que você tem dois passageiros, não um. Só então os guardas permitem que embarque. A caminho de Arcadion, você deve recuperar metade da sua ENERGIA atual, arredondando o resultado para menos e lembrando-se que não pode exceder seu valor *Inicial.* Lembre-se também de recuperar seu ponto de HABILIDADE perdido devido à alta gravidade de Halmuris. Os dois Arcadianos mantêm-se bastante reservados durante a viagem, mas uma noite é acordado com um estrondo à porta de seu alojamento. Você vai perguntar quem é, sem destrancar a porta (volte para **20**) ou vai abrir a porta de sopetão (vá para **350**)?

79

Você o posiciona rapidamente pois este feixe poderoso distrairá seus oponentes. Ele durará cinco Séries de Ataque que antes de ser jogado no chão e esmagado (risque-o de sua Lista de Equipamentos), mas você pode reduzir 1 ponto da HABILIDADE de seu primeiro oponente por *seis* Séries de Ataque, pois os efeitos posteriores são tão dispersantes quanto o próprio golpe. Retome agora para a cena de combate e resolva a luta.

80

Infelizmente, um deles tem uma espada, e você não é páreo para todos eles. Você é vencido.



81

A cabina do visifone fica atrás de uma tela, que é decorada com um holograma móvel de Arcadianos trabalhando em um escritório. Você sempre acha reconfortante quando alienígenas agem como humanos - mesmo Arcadianos algumas vezes querem ligar para casa e dizer que estão trabalhando até tarde! Você tentou pegar um táxi do espaçoporto para cá? Se tentou, vá para **362**; se não, vá para **311**.

82

A porta bate nele e envia seu feiser voando pelo quarto - para perto de Musca! Você e o Arcadiano pegam suas espadas ao mesmo tempo.

ARCADIANO	HABILIDADE 7	ENERGIA 8

Se você o vencer, vá para **261**.

83

Dois guardas Arcadianos olham para você de alto a baixo, fitam a tela gigante e verificam a figura em suas videotelas-miniatura - então começam a vir em sua direção, rugindo instruções em seus comunicadores. Você se danou.

84

Você dá meia volta, apenas para descobrir seu caminho barrado por um homem do comerciante negro. "Antes de você ir", diz a voz escorregadia do comerciante negro atrás de si, "diga-me em que está metido. Eu talvez queira participar." Esta traição o deixa enraivecido. Mas a raiva lhe dá velocidade nas reações: você golpeia o homem à porta, antes mesmo de ele ter tempo de tomar qualquer atitude a não ser girar, e volta-se para enfrentar o comerciante negro. Ele se move rápido para um homem pesado.

COMERCIANTE NEGRO	HABILIDADE 6	ENERGIA 10

Durante a luta, um engradado escorrega e cai dentro da unidade de condicionamento de ar, que racha e pega fogo. Quando a luta tiver terminado, o fogo já virou chamas. Se você vencer, vá para **112**.

85

Ele destranca a porta e vocês dois descem algumas escadas pelos porões empoeirados, que estão cheios de objetos em caixas de mudança, caixas de vidro ou simplesmente soltos. Você dá uma olhada no primeiro porão e então solta um grito de excitação. Em uma vitrina marcada "Propósito Desconhecido - Possivelmente Artefatos Religiosos", há uma coisa que, com seu treinamento em armamentos, reconhece como sendo uma granada pesada primitiva – e que parece estar incólume! Você precisa tê-la. Mas o vigia, a quem insultara, está à procura de qualquer coisa suspeita e pega com suas antenas que alguma coisa está acontecendo. Ele puxa a espada e bate em seu braço. Você perde 2 pontos de ENERGIA e 1 ponto de HABILIDADE e vai para **215**.

86

Você lança a granada e se abaixa nas escadas para evitar a explosão. Quando volta, há poucos sinais da patrulha - ou das portas, se isso interessa. Vá para **381**.

87

A porta não tem maçaneta por dentro. Você não tem outra escolha a não ser pressionar um dos botões da mesa. Vá para **276**.

88

Você vai ter que voltar um bom pedaço pelo caminho a fim de encontrar uma passagem pelos recifes em direção ao prédio. Mas consegue circular até o prédio sem ser detectado. Você observa por algum tempo, mas não vê guardas, então entra audaciosamente. A estação está quase deserta; não há humanos à vista, e é fácil evitar ser visto pelos poucos Arcadianos. Você examina em volta por um tempo, mas não encontra nada. Todo esse tempo foi desperdiçado, porque para chegar no espaçoporto, a tempo do seu vôo, terá que partir agora. Você falhou em contactar o líder do submundo daqui e assim descobrir os três dígitos finais do código.

89

A caminho do hotel, você nota alguma coisa estranha sobre a cidade: em algumas ruas, casas inteiras foram demolidas, mesmo que os prédios em volta ainda estejam de pé. É como se um terremoto localizado tivesse ocorrido. Você logo chega ao hotel, que é extremamente elegante e luxuoso, se registrando por uma noite (reduza 375 créditos). Enquanto está aproveitando uma sauna privativa, a despesa parece começar a valera pena. Recupere 1 ponto de ENERGIA. Finalmente, sentindo-se refrescado, você desce calmamente as escadas para ver as delícias que devem estar sendo oferecidas, e para dar-se tempo de pensar sobre como contactar o submundo. Você pode comer no bar, onde os preços estão incluídos no preço de seu quarto (vá para **115**) ou, por mais 40 créditos, pode jantar no restaurante (vá para **138**).

90

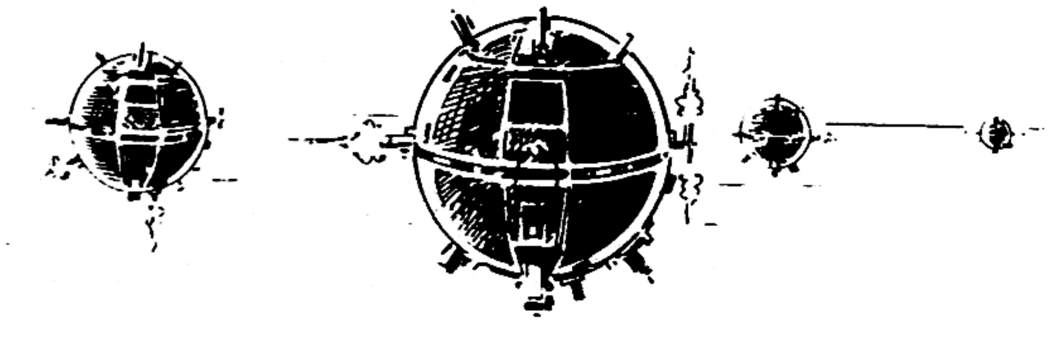
Você fala gentilmente com Musca, tentando persuadi-lo a entregar-lhe o feiser, mas ele se torna infantil e recusa, teimosamente. Você vai tentar tirá-lo dele (volte para **59**) ou vai continuar uma aproximação gentil (vá para **130**)?

91

“Quanto?" perguntam. "Quinhentos créditos", você responde. "Não basta", dizem eles, lambendo os lábios. Você vai lhes dizer que é tudo o que tem (vá para **223**) ou vai oferecer-lhes mais (vá para **148**)?

92

Seu braço de ataque foi atingido. Reduza 2 pontos de sua ENERGIA, e 1 ponto de sua HABILIDADE. Se você ainda não o tiver feito, pode tentar o outro buraco (vá para **355**); se decidir que isso é mais que suficiente, e retornar para a trilha abaixo para continuar sua jornada,volte para **10**.



93

Este grupo consiste de Arcadianos do Sul bastante simpáticos - ou talvez simplesmente bêbados. Você humildemente se apresenta como um viajante da Terra e expressa curiosidade sobre o número de casas demolidas na cidade. Mas eles evitam a pergunta e voltam a conversa para as novidades da Terra. Isto é frustrante, mas você prossegue. Conforme eles vão lhe dando mais bebidas,você se sente cada vez mais audacioso até fingir que tem algum conhecimento do negócio de construções e reintroduzir o tópico dos prédios demolidos. "Bem, pessoalmente, eu culpo as cornijas que usamos em nossas fundações", diz um dos Arcadianos. "Vocês usam cornijas em suas fundações na Terra?" Você vai responder "sim" (vá para **248**) ou "não" (volte para **70**)?

94

Você ri do absurdo da situação: foi-lhe oferecido conhecimento, riqueza e poder, tudo o que o computador certamente pode lhe dar, e você resistiu a tudo. Conforme sua gargalhada cresce, o mundo imaginário se dissolve e você está de volta à cabina Arcadiana, esticado no assento, com os eletrodos agora inúteis presos a seu crânio. Você lança um olhar para o Arcadiano. Sua vitória fez-lhe alguma coisa: ele está fitando o aposento, como se procurasse por alguma coisa que perdeu. Quando os olhos dele encontram-se com os seus, um lampejo de reconhecimento passa-lhe pelo rosto e desaparece. Esta é uma situação delicada: ele pode estar preso de incompetência total, mas você ainda está preso no assento. Você vai ordenar-lhe que o solte (volte para **65**) ou vai esperar que passe um robô (vá para **278**)?

95

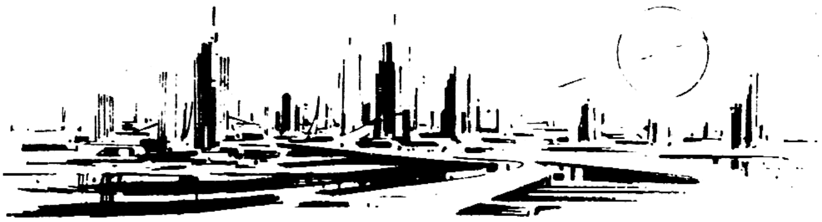
Você dá meia volta, desapontado (perca 1 ponto de SORTE). O que pode fazer agora? Você se encosta em um batente próximo. Após alguns minutos, percebe que pode apenas voltar para a hospedaria e tentar novamente amanhã. Porém, quando se apruma para ir embora, a porta atrás de você se abre e mãos pesadas o agarram. Você vai lutar (vá para **156**) ou está deprimido demais para se importar (vá para **272**)?

96

O comerciante negro está bastante contente com seu trabalho: você lhe conseguiu um belo lucro e resolve que é seguro perguntar-lhe sobre uma espada. "Sem problemas", diz ele. Eu consegui pôr a mão em uma há umas duas semanas. Como você trabalhou para mim, eu vou lhe deixar comprá-la por apenas 200 créditos." Ele envia seu homem - agora a única outra pessoa no aposento - para pegá-la. Quando ela está segura em suas mãos, você o paga e vira-se para ir embora. Volte para **84**.

97

Você lhe diz que ouviu dizer que a Universidade encorajava idéias revolucionárias e que precisa entrar em contato com alguém que saiba sobre isso."É só isso?" ri ela. "Ouça, há realmente muito poucos estudantes que seriam espiões dos Arcadianos. Mesmo os que não estão ativamente envolvidos em demonstrações ou coisa parecida são simpatizantes. Somos estudantes – é tudo o que importa. Os únicos estudantes com quem deveria tomar cuidado são os membros do grupo Olho Negro. Acho que deveria falar com o velho Professor Zacharias da Faculdade de Artes, lá em cima. Diga-lhe que Mehita o enviou. Anote o número de seu escritório, 239; se não, o andar é como um labirinto e você não vai encontrá-lo nunca." A alegria de Mehita levanta seu espírito, devendo somar 1 ponto de SORTE a seu total atual. Você vai subir como ela sugeriu (vá para 2**58**) ou vai resolver que é mais seguro deixar a Universidade (vá para **235**)?



98

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, escorrega na última parte do penhasco, perde 2 pontos de ENERGIA pelos arranhões e quebra a ponta do bastão; mas mantém o resto dele consigo, depois de ter arriscado tanto para deixá-lo cair. Vá então para **147** para continuar sua jornada. Se for azarado, você cai de uma grande altura e se estatela no caminho lá embaixo.

99

Conforme caminha, você nota que a cidade é construída em um padrão de quadrados muito regulares. A hospedaria fica na ponta norte da Rua 23 Norte com 5 Leste, e o próximo quarteirão ao sul começa na Rua 22 Norte com 5 Leste. Os prédios são todos muito parecidos, exceto pelo Templo dos Cinco Sóis, que eleva-se acima do restante da cidade e é um famoso ponto de referência; é o centro da religião imperial em Tropos - os cinco sóis sendo os sóis dos planetas do Império.

Após vagar um pouco pelas estradas, seguindo geralmente para sul e leste, você percebe que não está indo rápido para lugar nenhum. É pouco provável que haja uma tabuleta dizendo: "Fission Chips - terceiro quarteirão à esquerda - rebeldes e espiões são bem-vindos!" Você também está ficando cansado e com fome: reduza 2 pontos de sua ENERGIA. Resolve que é melhor perguntar o caminho em uma loja, mas há somente duas lojinhas por perto: o resto são hipermercados automatizados. Você vai perguntar no mercado (vá para **152**) ou na loja de *hardware* (vá para **382**)?

100

Conforme adentra mais profundamente na caverna, você nota um cheiro de enxofre, ou alguma coisa parecida. Contudo não é muito forte, e você o toma como bom sinal. Se há um leve vento no turbulento interior vulcânico do planeta, então a caverna não ficará gelada a noite toda. Você encontra um lugar razoavelmente confortável e se acomoda. Se você tiver alguma comida, volte para **73**; se não, volte para **18**.

101

A caminho do hotel, você nota uma coisa estranha na cidade: em algumas ruas, casas inteiras foram demolidas, mesmo que as casas vizinhas ainda estejam de pé. É como se tivesse acontecido um terremoto localizado. Você logo chega ao hotel. Porky, que está sentado nos degraus externos, certamente mereceu seu apelido - ele é muito gordo. Você se registra em um quarto para a noite (reduza 50 créditos), toma uma ducha, troca de roupa e come um lanche. Recupere 2 pontos de ENERGIA. Agora se sente pronto para encarar seus problemas de frente. Você resolve começar questionando Porky. Vai lhe perguntar sobre Radix em geral (volte para **77**) ou vai lhe pedir que explique o fenômeno das casas demolidas (vá para **306**)?

102

Os humanos em uniformes azuis são engenheiros e pessoal técnico. Você se aproxima de um deles com sua pergunta, e ele lhe diz que a estação de agricultura fica a uns dez quilômetros a nordeste do espaçoporto, em terreno acidentado e não desenvolvido. Ele diz que se tiver um passe, o helicóptero auxiliar é eficiente; se não, é difícil viajar a pé. Você vai lhe perguntar como conseguir um passe (volte para **38**) ou vai deixá-lo e tentar arrumar uma espada em algum lugar (vá para **137**)?

103

Você fala um pouco sobre o tempo, e gradualmente traz à conversa assuntos políticos e menos inocentes. Mas essas tentativas de passar a perna nos outros caem em ouvidos moucos, ou talvez cautelosos. Um deles, uma jovem mulher, levanta-se para partir. A caminho da saída, ela sussurra alguma coisa para o porteiro, que vai até o barman. Você vai segui-la (volte para **75**) ou vai continuar aqui (vá para **280**)?

104

Ele não está esperando por isso; a porta bate nele e faz seu feiser voar para debaixo do terminal de sensores. Vocês dois pegam suas espadas ao mesmo tempo.

ARCADIANO HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você o vencer, vá para **315**.

105

"Arriscando-me a fazê-la suspeitar de mim", fala você, "devo pedir-lhe uma prova de que você é do submundo. Minha missão é tão importante que não posso contar-lhe sobre ela sem saber quem você é."

"Posso dizer-lhe apenas isto", respondeu Bellatrix. "Seguimos um rígido código de honra, porque sem ele não seríamos melhores que os Arcadianos." Você pode dizer por seu tom de voz que ela está dissertando sobre um de seus assuntos favoritos. Ela continua por mais algum tempo, mas seu "código" reduz-se a dois pontos: que a liberdade é possível e que ninguém – nem mesmo um Arcadiano - é culpado sem provas. Você não compreende exatamente as partes mais abstratas de seu discurso, mas ela é uma boa oradora e agora você consegue entender como é que ela pode ser a líder de um grupo de homens durões. Mais especificamente, sua paixão é inegavelmente genuína e, como você já sabe que o submundo de Tropos tem um código rígido, você se convence de que está no lugar certo. Vá para **168**.

106

A multidão grita em franca aprovação. Mas você mal tem tempo de recuperar o fôlego antes dos portões se abrirem novamente e um Scabrok aparecer. Ele anda em seis pernas, cada uma delas contendo uma garra na ponta; seu couro duro é coberto por pêlos curtos e pontiagudos. Se você conhece a fraqueza do Scabrok, vire para a referência conhecida. Se não, enfrente-o.

SCABROK HABILIDADE 8 ENERGIA 14

Se você o vencer, volte para **54**.

107

A Arcadiana não está preparada para um tal assalto. Neste planeta, não é comum haver disputas com rebeldes violentos, então ela está desarmada. Estando armado, você pode somar mais 1ponto a sua HABILIDADE apenas durante este combate, podendo usar as regras para combate sem armas, se preferir.

SECRETÁRIA ARCADIANA HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você vencer, *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **15**; se for azarado, vá para **150**.

108

Você segue pela trilha sinuosa durante uns dois quilômetros. De repente, sua atenção prende-se a uma sombra no caminho. Não é que a sombra seja exatamente estranha - mas é que não há nada por perto que possa produzi-la! E ela está se movendo na sua direção!
Quando está a cerca de um metro de distância, ela pára. Para sua surpresa, um feixe de luz emerge do chão onde está a sombra. Dentro do feixe há algum tipo de forma, que muda constantemente. Se isto é ciência, está além do conhecimento humano ou Arcadiano. Você parece estar na presença de alguma força desconhecida. Ela não *parece* hostil, mas sendo alienígena, é difícil de julgar. Você vai fugir deste encontro (vá para **120**) ou vai esperar para ver o que acontece (vá para **236**)?

109

Quando você chega lá, não há sinal do Adolpho. Será que o lojista indicou-lhe o caminho errado? Ou você cometeu algum erro? De qualquer modo, o toque de recolher não vai demorar, tendo você que se arriscar e perguntar o caminho a um policial Arcadiano. Há muitos por ali, e você se aproxima de um grupo com três. "Com licença, senhor." "O que quer, punk?" "Pode indicar-me o caminho para o videorama Adolpho?" "É claro: siga um quarteirão para o sul. Mas foi fechado por mostrar filmes subversivos, com heróis humanos. Tome - deixe-me mostrar-lhe um espetáculo: você pode ver algumas estrelas." Ele o golpeia na cabeça com o cabo de sua espada (perca 2 pontos de ENERGIA).Você vai embora, tonto, seguido pelas risadas de deboche dos policiais.Vá para **204**.

110

Você agora está dentro de um arsenal, que prossegue pelo subsolo por vários metros. Seria insuficiente dizer que você poderia começar uma revolução com este equipamento - você poderia aniquilar a galáxia! Mas não precisa de tanto. Você tem tempo para pegar duas das seguintes armas: um tubo selado de explosivo elmonite, uma mina de lajes, uma granada fóton, um feiser de mão e uma sonda de infravermelho. Anote o que pegar e vá para **348**.

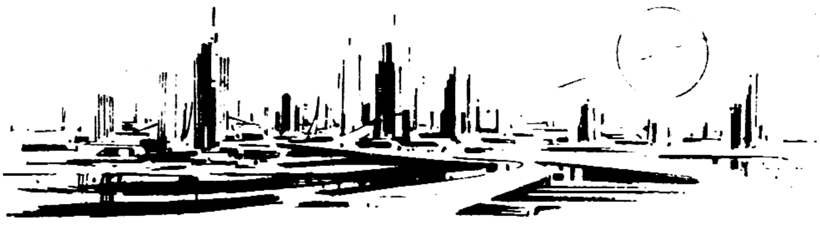
111

Você interpretou-lhe corretamente a observação como uma oferta para mostrar-lhe as cercanias, o que deseja recusar. A exposição arqueológica é fascinante. Parece que havia em Radix uma civilização, antes de os colonos humanos chegarem no século vinte e dois, que destruíra completamente todos seus maiores centros nos primórdios do século vinte e um em uma guerra *phacium* total. Bombas de *phacium* não deixam traços, mas uma certa quantidade de objetos de vilarejos espalhados foi encontrada. Os arqueólogos haviam juntado evidências que sugeriam que esses Radicianos anteriores costumavam enviar sondas com formas de disco por toda a galáxia.

Você dispende um tempo agradável olhando em volta. Quando termina, vai perguntar ao vigia o que há por detrás da outra porta (vá para **356**) ou você sente que já gastou muito tempo aqui e que agora deveria ir para a Universidade (vá para **146**)?

112

O fogo está evitando que faça uma boa procura. Você tem tempo de pegar apenas um objeto. Jogue um dado. Se o número for par, vá para **122**; se for ímpar, vá para **253**.



113

Você consegue libertar um braço, enquanto ao mesmo tempo dá um chute na canela de Indus. A luta prossegue. Este é um combate desarmado, então siga as regras para ele, e você deve lutar com os dois ao mesmo tempo. Isso significa que a cada Série de Ataque você deve escolher a quem está atacando e conduzir uma Série de Ataque normal contra ele. Você também deve jogar o dado para seu outro oponente a cada Série, mas só acontecerá alguma coisa se a Força de Ataque dele for maior que a sua, e neste caso ele o fere: você não pode feri-lo sob nenhuma circunstância, até que escolha atacá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
GRUS	5	8
INDUS	6	8

Se você os vencer, volte para **9**.

114

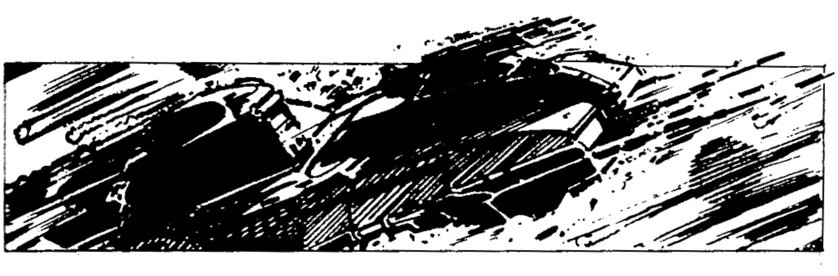
Sua trilha serpenteia por um desfiladeiro rochoso, que se estreita até ter somente espaço para uma pessoa se arrastar entre os dois rochedos. Então, na planície a sua frente, está a estação de agricultura. Há campos de arbustos experimentais sendo testados para sobrevivência neste clima difícil que estão sendo cuidados por trabalhadores humanos; e para além do campo está a própria estação, um prédio construído dentro de uma redoma termostática. Você vai recuar nas pedras e dar a volta para aproximar-se do prédio (volte para **88**) ou vai se aproximar de alguns humanos nos campos, que parecem estar desprotegidos (volte para **22**)?

115

O bar está bastante lotado. É obviamente um lugar de encontros bastante popular, e hoje também há uma recepção, aparentemente de um casamento Arcadiano do Sul. Muitos dos convidados já estão bastante "tocados". Você pega uma bebida e um pouco de comida (ganhe 3 pontos de ENERGIA sejá não tiver jantado) e então vagueia pelo salão, escutando conversas às escondidas para ver se alguém aqui pode ser-lhe útil.Você ouve o que está acontecendo no sensorama, e várias versões do que a mãe da noiva disse aos novos parentes, mas também ouve pedaços de duas conversas que podem ser interessantes. A que grupo vai juntar-se: o que discute a possibilidade de rebelião humana (vá para **289**) ou o que discute à programa de reconstrução da cidade (volte para **93**)?

116

Você percebe que sua única chance é continuar com esta experiência desprezível. Seu treinamento científico diz-lhe que existe uma fraqueza no aparelho: se tiver bastante força de vontade para resistir à lavagem cerebral, como está ligado diretamente ao cérebro do Arcadiano, você talvez possa virar o aparelho contra ele. É arriscado, mas é sua única esperança. Como o Arcadiano não conhece nenhum outro tipo de existência a não ser como parte da colônia ou do "formigueiro", esta possibilidade não lhe ocorreu. Ele acredita que o que é verdade para ele - o que chama de "glória" em trabalhar para o computador - também deve ser verdade para todos os outros. Vá para **300**.



Gary Mayes

117

Eles obviamente usaram a casa como um lugar para estocar suas mercadorias roubadas. Você decide que não vai ficar muito tempo, mas logo descobre 500 créditos, um bracelete de placas de ziridium e uma sonda de infravermelho. Você pode pegar esses itens e então partir. Vá para **132**.

118

Quando chega ao espaçoporto da capital de Arcadion, você não se atreve a pegar o feiser para o caso de ser examinado, passando rapidamente pelos oficiais do espaçoporto, na pretensão de não perder a oportunidade de dar uma olhada "no glorioso centro de nosso ilustre Império", como você coloca, calculando uma margem de meia hora, até que os dois Arcadianos desaparecidos sejam descobertos e as autoridades adivinhem para onde você foi; então não deve demorar muito tempo para chegar ao prédio do computador. Vá para **185**.

119

Não demora muito para descobrir a informação que você está procurando. Um certo Professor Zacharias, do departamento de história da Faculdade de Artes, está registrado como possível líder rebelde em Radix. Você imprime esta informação. Se matou Porky para obter esta informação, vá para **209**; se não, volte para **74**.

120

Você segue pelo caminho à sua direita, na esperança de encontrar o outro braço da trilha. Mas após um certo tempo, tem que parar e descansar: a caminhada é extremamente difícil. E há também o feixe de luz a seu lado! Desta vez ele fala: "Terrestre, onde *zplaran*?" Pelo menos, isso é o que lhe pareceu ser a última palavra. A voz é estranhamente metálica e sombria; ela certamente não é produzida por nenhum ser vivo que você possa imaginar. Talvez seja algum tipo de robô. Se o for, então pode atacá-lo. É isso que escolhe fazer (vá para **179**) ou vai tentar responder, quando está cada vez mais perto de você (vá para **195**)?

121

Não há mais tempo de seguir adiante pela rua – você vai ter que tentar a casa oposta. Mal começou a bater com urgência, quando a porta abre-se bruscamente. "Rápido!" sibila uma voz humana. "Esta porta só vai segurá-los por alguns poucos minutos." Ele fecha e tranca a porta de madeira e o leva até um aposento nos fundos da casa. Os Arcadianos já estão dilacerando a porta com suas armas; mas seu amigo recém-encontrado parece estranhamente confiante. "Apenas observe", disse ele. Quando a porta cede, ele detona uma mina, que estava enterrada sob os tacos. Quando a fumaça começa a diminuir e os escombros foram retirados, você escala os corpos até a rua. Um Arcadiano está fugindo mancando; os outros estão todos mortos. "Muito eficiente", diz o homem, "mas o último dos meus explosivos. Espero que você valha isso. Agora venha comigo. Não se preocupe com aquela escória - Grus e seu amigo - nós cuidaremos deles. Nós montamos esta casa para ficar de olho neles." Você vai com ele, como ele disse (volte para **41**) ou vai dizer que deve ir atrás do Arcadiano que está fugindo (vá para **283**)?

122

O objeto que você agarrou era um par de alicates para cortar fio. O fogo está chamando uma atenção indesejada. Você resolve deixar o espaçoporto imediatamente.Vá para **336**.

123

Você segue a passagem enquanto ela se encurva para norte, onde finalmente chega a uma bifurcação em que pode seguir para oeste (volte para **8**) ou para leste (volte para **39**).

124

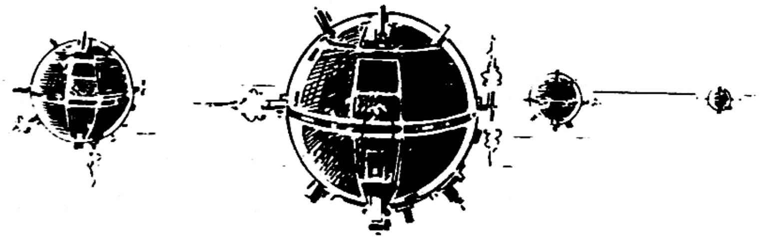
No caminho de volta, você esbarra em um Arcadiano do Norte. "Pare"! grita ele. "Esta área é proibida para humanos." Você se apressa em atacar, mas reduza 1 ponto de sua HABILIDADE durante esse combate por estar desarmado.

ARCADIANO DO NORTE HABILIDADE 6 ENERGIA 8

O Arcadiano tem tempo de girar seu rabo. A cada Série de Ataque, não importa o resultado dos dados, jogue o dado mais uma vez; 5 ou 6 e o Arcadiano foi bem-sucedido em acertá-lo com seu rabo, e você deve reduzir 2 pontos de sua ENERGIA. Se vencer pode pegar-lhe a espada, mas terá que deixar o espaçoporto imediatamente, já que haverá uma caçada. Vá para **151**.

125

O leão-de-chácara reaparece a seu lado. "Agora, você vai fazer o que lhe disseram e dar o fora?" sibila ele. "Você já mostrou como é bom com sua espada e tudo mais, só que agora o clube vai ser fechado graças a você." O som da patrulha se aproximando acelerada já pode ser ouvido. Você vai insistir em ficar, talvez fingindo ser um observador inocente (vá para **184**) ou vai partir (vá para **252**)?

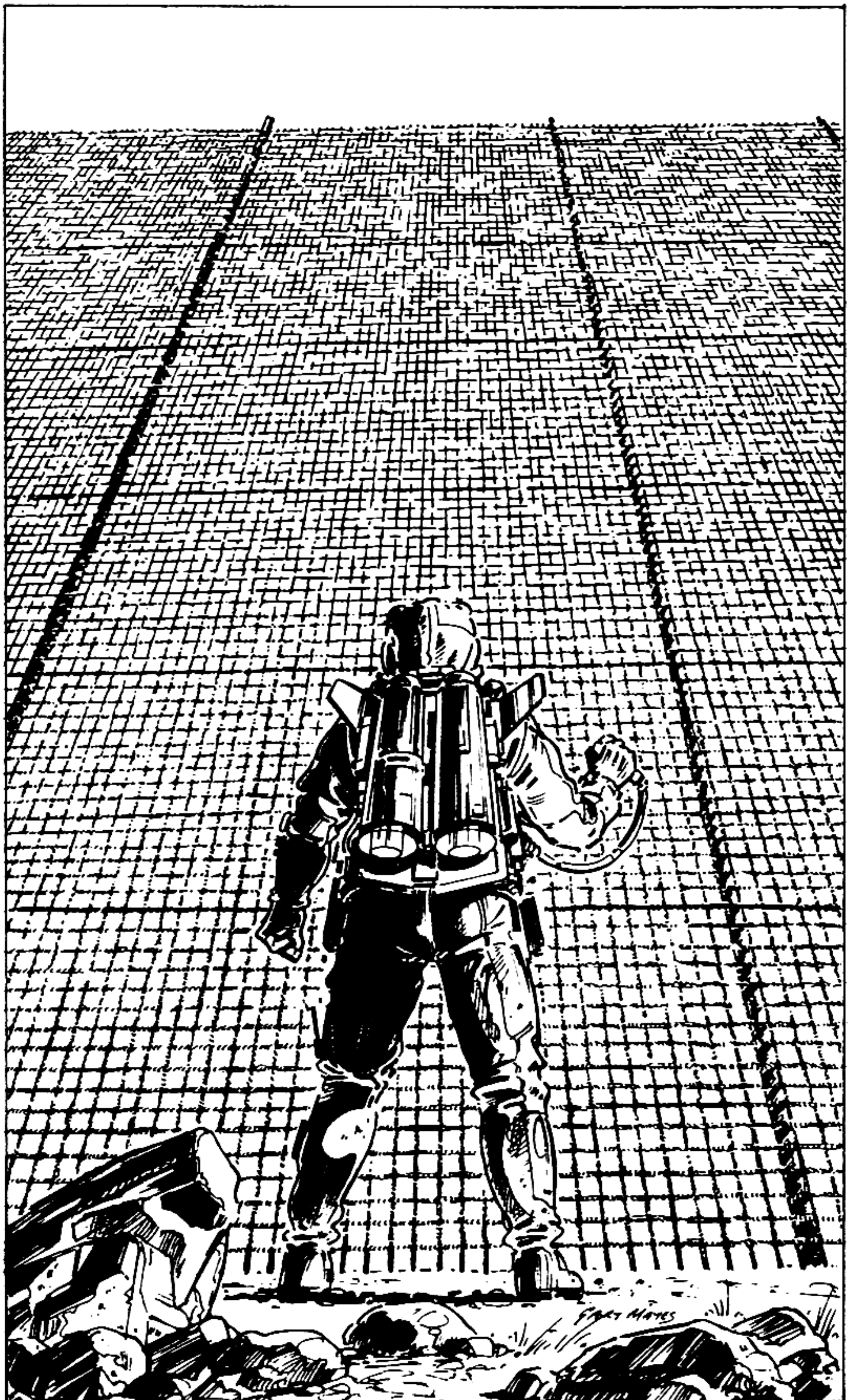


126

Os Arcadianos do Centro são bastante conhecidos por sua arrogância. "Suas pobres ameaças não me preocupam, humano", responde ele. "Eu posso pilotar esta nave tão bem quanto você, que tem mais estômago que a maioria da sua espécie. Em vez de matá-lo agora, eu o usarei em uma experiência: uma cobaia corajosa seria interessante. Eu mesmo desenvolvi um aparelho que é mais confiável que o receptor empático e pode ser usado em humanos. Estou levando o pobre Musca de volta para interrogatório e então ele será o primeiro Arcadiano a passar pelo novo processo. Você ganhou a honra de ser o primeiro humano." Ele tranca Musca em sua cabina e o empurra até o quarto dele. Vai tentar escapar (vá para **340**) ou não (vá para **387**)?

127

Você arranha sua perna em um caixote e corta-se feio em uma projeção dura. Perca 2 pontos de ENERGIA. A passagem o leva até outro porão, com uma saída direta em frente e outra na parede sul. Você vai seguir em frente (vá para **333**) ou para o sul (vá para **221**)?



128

Você vai se arriscar a usar o jato, apesar da falta de combustível para lançá-lo por sobre a cerca? Se fizer isso, volte para **57**; se não, volte para **2**.

129

"Você mente!" grita o policial. "Sabe muito bem que atualmente não existem piratas espaciais. Nós governamos o espaço com pulso de ferro; nenhum pirata se atreveria a mostrar tanto quanto jatos de cauda. Você tem alguma coisa a esconder – vamos ver se descobrimos o que é." Ele aperta um botão na mesa: "chovem" guardas e eles o colocam contra a parede. Você é incapaz de evitar que eles o revistem e encontrem sua espada laser. "Então", zomba o policial, "você deseja apenas servir hein? Me pergunto se esta espada funciona...

Você não só falhou em sua missão, mas há chances de que, com as técnicas de tortura Arcadiana, seja obrigado a confessar o que sabe sobre a SAROS. Você arrasou com toda a humanidade.

130

Ele finalmente solta o feiser e você pode começar a questioná-lo. Mas logo torna-se claro que você não vai chegar a lugar nenhum. Se tiver uma sonda mental, pode usá-la (vá para **153**); se não, pode desistir e voltar para **118**.

131

E agora, o que vai fazer? Você já sabe que não existem meios de sair pela passagem atrás de você e à sua frente há somente a arena. Você ainda tem que vencer duas lutas na arena antes que os alienígenas o deixem partir. Que desperdício de boa ENERGIA! Vá para **313**.

132

Você se perde na multidão da rua principal. Realmente precisa encontrar o caminho para as Fission Chips rápido ou logo soará o toque de recolher. Você está ficando com muita fome (reduza 2 pontos de ENERGIA). Por isso, resolve entrar em uma mercearia para comprar alguma comida e talvez também perguntar sobre o caminho: é uma das lojinhas por perto; o restante são vastos hipermercados automatizados. Vá para **152**.

133

Quando ataca o Scabrok de surpresa, você falha em feri-lo particularmente de modo sério, e causa-lhe apenas a perda de 2 pontos de ENERGIA. Você então deve enfrentar a criatura descrita abaixo:

SCABROK	HABILIDADE 8	ENERGIA 12

Se a vencer, volte para **54**.

134

Ganhe 4 pontos de ENERGIA por um belo jantar e uma boa noite de descanso. Se tiver um encontro marcado para a manhã, vá para **376**; se não, vá para **317**.

135

O Throttlebush morto ainda provê um excelente abrigo para esta noite, de qualquer modo. Você tem alguma comida? Se o tiver, pode comê-la e recuperar 2 pontos de ENERGIA e então mais 2 pelo descanso noturno. Se não, recupere apenas os 12 pontos pelo sono. Pela manhã, você pega um caminho que segue irregularmente para nordeste, até que se divide. Você vai seguir pela direita (vá para **171**) ou pela esquerda (volte para **108**)?

136

Depois de um tempo, os soluços do homem diminuem, e ele deita de costas na cama, olhando vagamente para o teto embolorado. De repente, ouve-se uma comoção lá embaixo. Você pula de pé, bem na hora em que um dos guardas de fora da hospedaria entra correndo brandindo um chicote. "O recepcionista foi assassinado", grita ele. "Qual de vocês dois fez isso? Não que isso importe - dez vidas humanas para cada Arcadiano, e vocês dois serão os primeiros." Ele se aproxima de seu companheiro, que permanece deitado na cama como se não se importasse com a morte ou não acreditasse que fosse morrer. Você não pode ficar parado e deixar um humano morrer. Então puxa sua espada e se prepara para a luta.

GUARDA	HABILIDADE 6	ENERGIA 8

Para cada Série de Ataque, jogue um dado. Se for 5 ou 6, o guarda conseguiu acertá-lo com seu rabo, não importa o resultado dessa Série de Ataque e, assim, você deve reduzir 2 pontos de sua ENERGIA. Se vencer, vá para **268**.

137

Você resolve que seu melhor palpite é pegar uma espada de um Arcadiano. Volte para **16**.

138

Você faz uma refeição fantástica (retire 40 créditos de sua *Folha de Aventuras*). Os Radicianos, que aproveitam as boas coisas da vida, aperfeiçoaram a arte de cozinhar comida que seja tão prazerosa aos olhos quanto ao paladar, e também altamente nutritiva. Você deve recuperar 3 pontos de sua ENERGIA. Os garçons do restaurante são todos humanos, afora o imperioso *maitre*, que a tudo observa com olhos de águia. Um dos garçons se aproxima para perguntar-lhe se gostaria de mais alguma coisa. Ele fala de modo muito peculiar: "Outro prato de *carne*, senhor, ou um pouco de *parkin*?" Você lhe diz que já está satisfeito e levanta-se para partir. Você vai até o bar (volte para **115**) ou tem algum encontro marcado (vá para **194**)?

139

Vá para **177**.

140

Seu comportamento suspeito - bisbilhotando aqui e ali,batendo em portas e fazendo perguntas – foi notado por uma patrulha Arcadiana. Seu líder, um Arcadiano do Norte brutamontes, manda-o parar. Você foge. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **233**; se for azarado, vá para **330**.

141

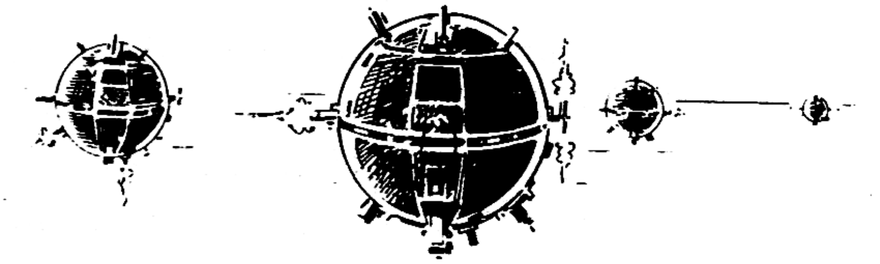
Ao clarear a mente, você fica calmo e sem medo, o que o prepara para o teste a seguir. Você ganha 1 ponto de HABILIDADE enquanto esta batalha mental durar, mesmo que assim ultrapasse seu total Inicial. Volte para **55**.

142

Você se encontra em um porão com saídas nas paredes leste e oeste. Você vai voltar (vá para **221**), vai para oeste (vá para **324**) ou para leste (vá para **333**)?

143

Você cai num dos espinhos da planta, que fere sua perna. Reduza 2 pontos de ENERGIA, e manqueje para dentro da caverna. Volte para **100**.



144

“Piratas!" zomba o policial. "Sou continuamente surpreendido pela estupidez de vocês humanos. Nós controlamos o espaço; nenhum pirata se atreveria a aparecer. Você está falando da época negra antes da fundação do Império e do estabelecimento da paz. Mas há crimes piores que a estupidez. Você pode ir – mas o estarei observando!" Você percebe que ele está certo: foi estúpido, e já prejudicou sua missão. Vá para **370**.

145

Lá dentro, você é guiado por pilhas de engradados e caixas até um humano queixudo, que está sentado atrás de uma mesa. "O que está acontecendo aqui?" pergunta ele, mal tirando os olhos de seus papéis. Se você matou um humano no seu caminho até aqui, volte para **28**; se não, vá para **187**.

146

A Universidade, que é somente para humanos, é pequena hoje em dia, ocupando um único prédio grande nas cercanias da cidade. Há guardas Arcadianos em todos os lugares, já que precisam marcar presença neste ninho de possível rebelião. Você vai para o Pavimento de Ciências (vá para **266**) ou para o Pavimento de Artes (vá para **258**)?

147

Pouco depois seu caminho bifurca-se para a esquerda. Você vai continuar em frente (volte para **114**) ou vai pela esquerda (volte para **108**)?

148

Você cai no mais velho conto-do-vigário e acabou de assinar sua própria sentença de morte. Tão logo os informa que está em posição de barganhar, eles percebem que você tem muito dinheiro. Com um movimento leve, Indus dá um soco em seu plexo solar e um golpe em sua nuca. Enquanto você está tonto e com falta de ar, Grus pega sua espada... Sua aventura termina aqui.

149

Esta é uma peça de equipamento muito bonita e finalmente talhada, mas inútil nas circunstâncias presentes. Se você tiver uma alternativa, retorne para **381** e escolha novamente; se não tiver, você falhou em sua missão.

150

Um guarda Arcadiano está passando pelo corredor. Ele pára para investigar a situação e irrompe no aposento exatamente quando você está terminando com a secretária. Agora terá que enfrentá-la também. Ele é um espécime feio: seu rosto é desfigurado por uma longa cicatriz que corre do olho para a boca.

GUARDA	HABILIDADE 8	ENERGIA 10

Se você o vencer, volte para **66**.

GARY MAYES

151

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, vá para **336**; se for azarado, vá para **249**.

152

Quando entra na loja, sua fome realmente está negra e o pega de jeito e, para surpresa total do lojista humano, você compra 20 créditos em frutas e sementes e as come ali mesmo. "Deve ser uma nova mania terrestre", você o ouve murmurar consigo mesmo, mas ele está contente de ver um humano gastar dinheiro em tais luxos. Pão e *oom*, uma papa feita com feijões de Tropos, é a base da dieta para humanos. "Ah, assim é melhor", você declara (recupere 4 pontos de ENERGIA). Você agora vai perguntar-lhe o caminho para o Fission Chips (vá para **335**) ou para o videorama Adolpho (vá para **260**)?

153

Você sabe que usar a sonda mental com quase toda certeza destruirá o que restou-lhe da mente, mas não há escolha. Após livrar-se de um amontoado de informações truncadas, encontra alguma coisa útil: um dos arsenais Arcadianos fica localizado no porão do prédio do computador e seu código de entrada é 110. Ganhe 1 ponto de SORTE e volte para **118**, pois está se aproximando de Arcadion.

154

Você se encontra em uma lavanderia - e há um alçapão para a rua! O alçapão, no entanto, está trancado e o grupo de busca está logo atrás de você. Jogue um dado. Se o número for par, vá para **166**; se for ímpar, volte para **50**.

155

"O mar triste", responde você.
"Eu não sei nenhum dígito", começa ele, e seu coração se aperta. "Tudo que sei é que a sequência deles é um palíndromo - ele é o mesmo, escrito de frente para trás e de trás para a frente."
Ganhe 1 ponto de SORTE. Isto deve ser suficiente para que você complete o código. Ele também lhe dá alguma comida, um uniforme cinza que pode ser usado para voltar para o espaçoporto e loção de raiz de *quandar* suficiente para curar 4 pontos de ENERGIA perdidos com ferimentos. Você o agradece sobre o ombro enquanto sai correndo. Vá para **163**.

156

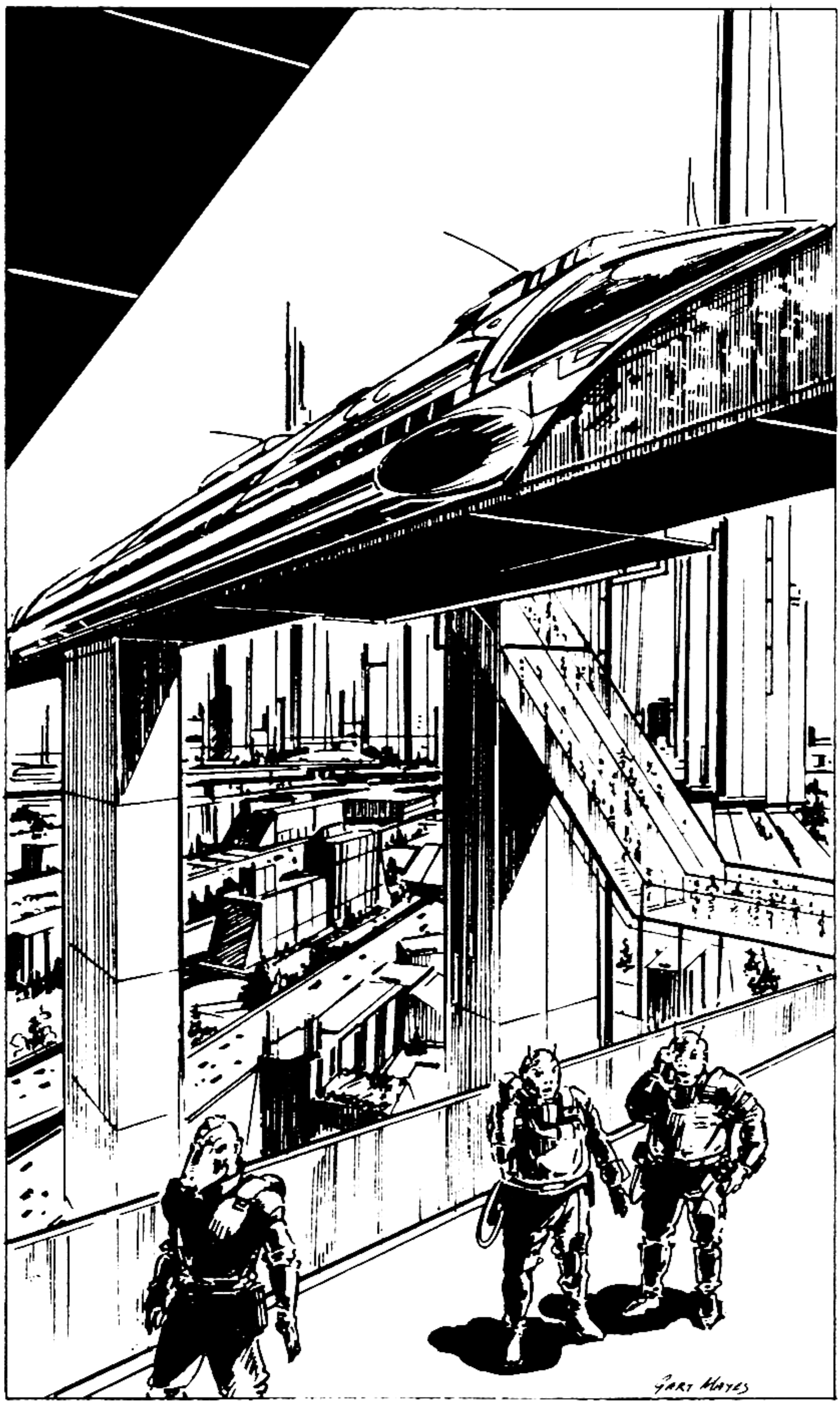
Há muitos deles para vencer - e eles são humanos! Você consegue reduzir 2 pontos de sua própria ENERGIA antes de ser nocauteado. Vá para **207**.

157

Seu oponente também não tem arma, então este será um combate desarmado.

HALMURIANO	HABILIDADE 6	ENERGIA 8

Se você o vencer, pode examinar-lhe o corpo (volte para **12**) ou partir (volte para **124**).


Gary Mayes

158

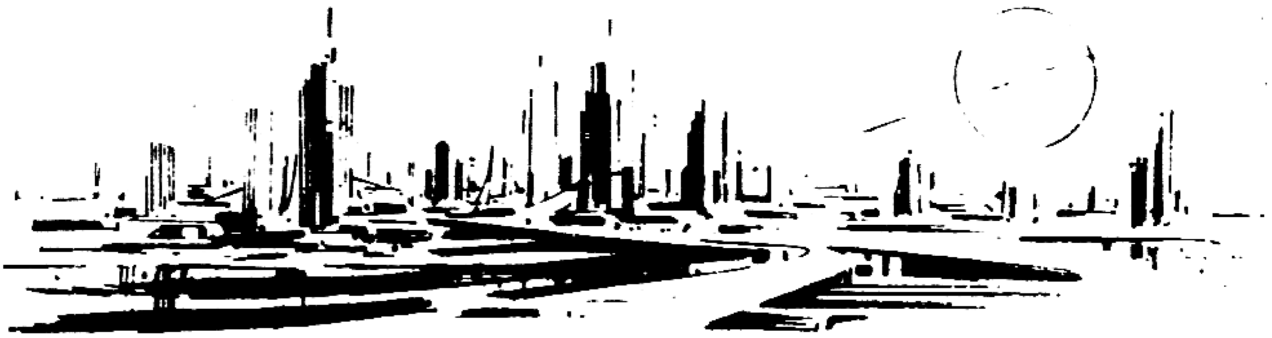
Se você estiver no palácio do Porky, volte para **3**; se estiver no Zodíaco, volte para **31**.

159

O aposento atrás do Dragão está repleto de tesouros, incluindo o lendário cristal Minarong, com todos seus poderes de cura. Talvez um pouco deste tesouro imaginário possa ajudá-lo no mundo imaginário em que está. Você vai pegar algum (volte para **42**) ou não (vá para **391**)?

160

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, ele simplesmente confisca os itens (risque-os de sua Lista de Equipamento), mas o deixa passar - vá para **374**. Se for azarado, ele o retém para um pesado interrogatório, do qual você emergirá, quando for finalmente solto, com seu corpo quebrado e sua memória apagada.



161

O ar no centro, onde está o caminhão, não está muito longe de ser sufocante, mas ao menos é quente. Mas o que é isto? As gavinhas tendo atraído você para seu âmago, estão envolvendo-o com força em uma massa sólida, afora as que estão se esticando para a frente afim de pegar seus braços e pernas. Esta planta é perfeitamente adaptada ao ambiente Halmuriano: seu calor a mantém viva e também atrai outras criaturas, que então se tornam suas presas. Você terá que passar a noite lutando com este Arbusto Estrangulador. Sua ENERGIA é 14, mas nenhuma HABILIDADE considerável; então, dependendo de quanta SORTE usar, você tem pelo menos sete Séries de Ataque, durante as quais terá de vencê-los, acertando-lhe seu centro nervoso: o tronco.
Jogue dois dados para cada Série de Ataque. Se o número obtido for 2-6, o Arbusto Estrangulador reduziu a sua ENERGIA em dois pontos; se for 7-12, você reduziu-lhe 2 pontos de ENERGIA. Se vencer, volte para **135**.

162

Você cai fora e pula da escada para o nível da rua. Olhando para trás, você pode ver dois Arcadianos ainda perseguindo-o e falando em seus comunicadores. Uma vez na rua, você se esconde na primeira rua lateral que encontra. *Teste sua sorte*. Se tiver sorte, vá para **183**; se for azarado, vá para **373**.

163

Sua viagem de volta para o espaçoporto ocorre sem maiores problemas, mas cansativa nesta alta gravidade. Você perderia ENERGIA se não fosse pela comida que Dorado lhe deu. Vai usar o uniforme cinza como um disfarce para entrar novamente no espaçoporto (vá para **344**) ou prefere usar alicates para cortar arames, se os tiver (vá para **302**)?

164

Quando tiver desembarcado, você registra sua visita a Tropos como é exigido de todos os humanos e fora do planeta. Você então entra na Alfândega, sob os olhos argutos não apenas do oficial da Alfândega, mas também de um esquadrão de polícia. Eles não lhe fazem uma revista corporal, no entanto, já que utilizam um detector de metais. Mas sua espada foi quimicamente tratada para evitar tal detecção, e seu cinto e dinheiro não contêm metal. Você solta um suspiro de alívio ao passar pela Alfândega, mas é imediatamente cercado pelos soldados, que o levam para um aposento no espaçoporto. Sentado atrás de uma mesa está um Arcadiano do Centro que, apesar de usar roupas civis, tem um tal ar de cruel autoridade que pode apenas pertencer à Polícia Secreta. Você nota que a mesa tem botões, mas não sabe para que servem. O policial manda os guardas esperarem do lado de fora, e ruge sua pergunta: "por que tentou fugir de nossa escolta?" você vai tentar blefar para escapar da situação (vá para **246**) ou vai pegar sua espada e lutar (volte para **17**)?

165

Um dos guardas Arcadianos o segue quando você sai da nave. Quando se encontra nas partes desertas do espaçoporto, as suspeitas dele aumentam consideravelmente que o pára e exige examinar sua mochila, que está cheia de contrabando. Reduza 1 ponto de sua HABILIDADE durante esta luta por estar desarmado.

GUARDA	HABILIDADE 6	ENERGIA 8

Se vencer, você se livra dos itens de sua mochila: não há mais utilidade para o mercador negro, pois pode pegar a espada do guarda. Mas terá que sair imediatamente do espaçoporto, pois a caçada logo começará. Vá para **336**.

166

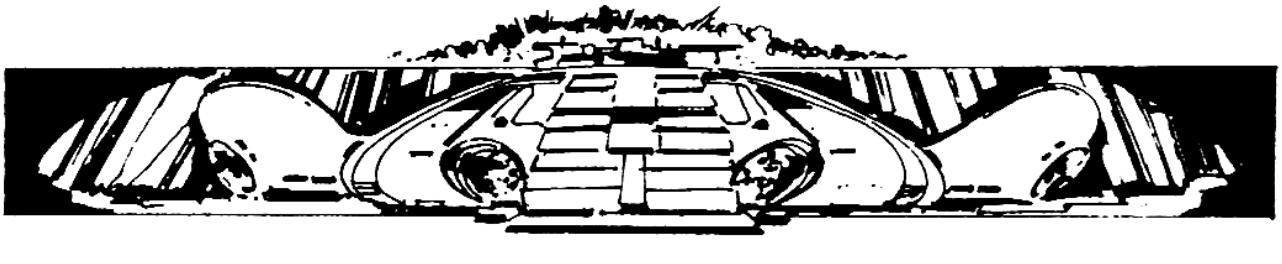
Você manuseia desajeitadamente o molho de chaves do vigia e não consegue encontrar a chave correta, sendo atingido onde se encontra.

167

Você diz ao Arcadiano que sabe o que está acontecendo com Musca (que agora está balbuciando qualquer coisa em um canto do quarto), e aponta o fato de que ele não pode matá-lo, já que precisa de um piloto para esta viagem. Você acrescenta que se certificará de que esta informação prejudicial chegará a outros humanos. Você então lançou o desafio. Qual será a reação dele? Volte para **126**.

168

Você se arrisca: eles certamente devem ser do submundo e lhes conta tudo sobre sua missão, e até mesmo solta os nomes de uma ou duas pessoas na Terra que eles devem conhecer e assim tornar sua estória mais plausível. Depois de ter terminado, os três humanos conversam entre si. Este é um bom sinal: se fossem traidores, eles já o teriam matado. Finalmente, eles se separam. Bellatrix fala novamente: "Muito bom. Você parece saber mais sobre esta missão do que qualquer espião Arcadiano poderia saber. O *barman* do Fission Chips é um agente duplo - volte lá e mate-o." Você concorda (volte para **68**) ou não (vá para **274**)?

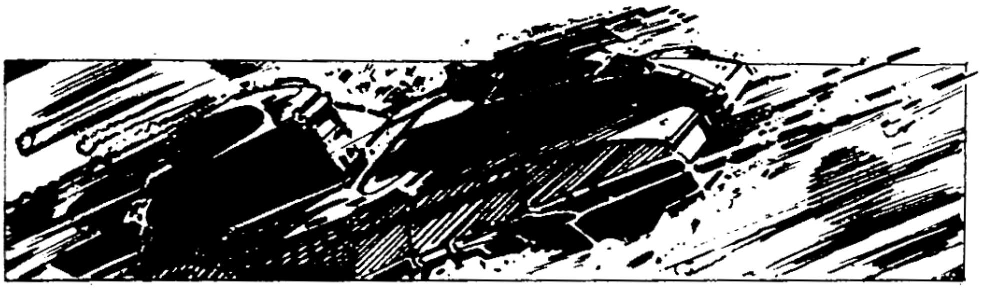


169

A porta do porão é reforçada com dez centímetros de um material à prova de laser. Não há jeito de sair dali! Mas há um pequeno painel semelhante ao que você encontrou no lado de fora deste prédio. Se souber o código, vá para a referência cujo número decimal parece com o mesmo deste número binário. Se não, você volta para a sala do computador (vá para **381**).

170

O auditório está bastante cheio. O Professor Zacharias parece ser popular, mas você não sabe por quê. Sua matéria é história e ele fala monotonamente sobre as relações Arcadiano-humanas no século vinte e quatro. Você se descobre pegando no sono... Acorda de repente quando seu ombro é sacudido por um zelador que está limpando a sala - que no mais está deserta! Você corre de volta à sala do professor Zacharias, e encontra apenas uma mensagem na porta: "Chamado para um assunto urgente. Volto amanhã, às 11da manhã." Você dá meia volta, amaldiçoando sua lerdeza. Perca 1 ponto de SORTE, mas recupere 2 pontos de ENERGIA pelo descanso. Saia da Universidade indo para **235**.



171

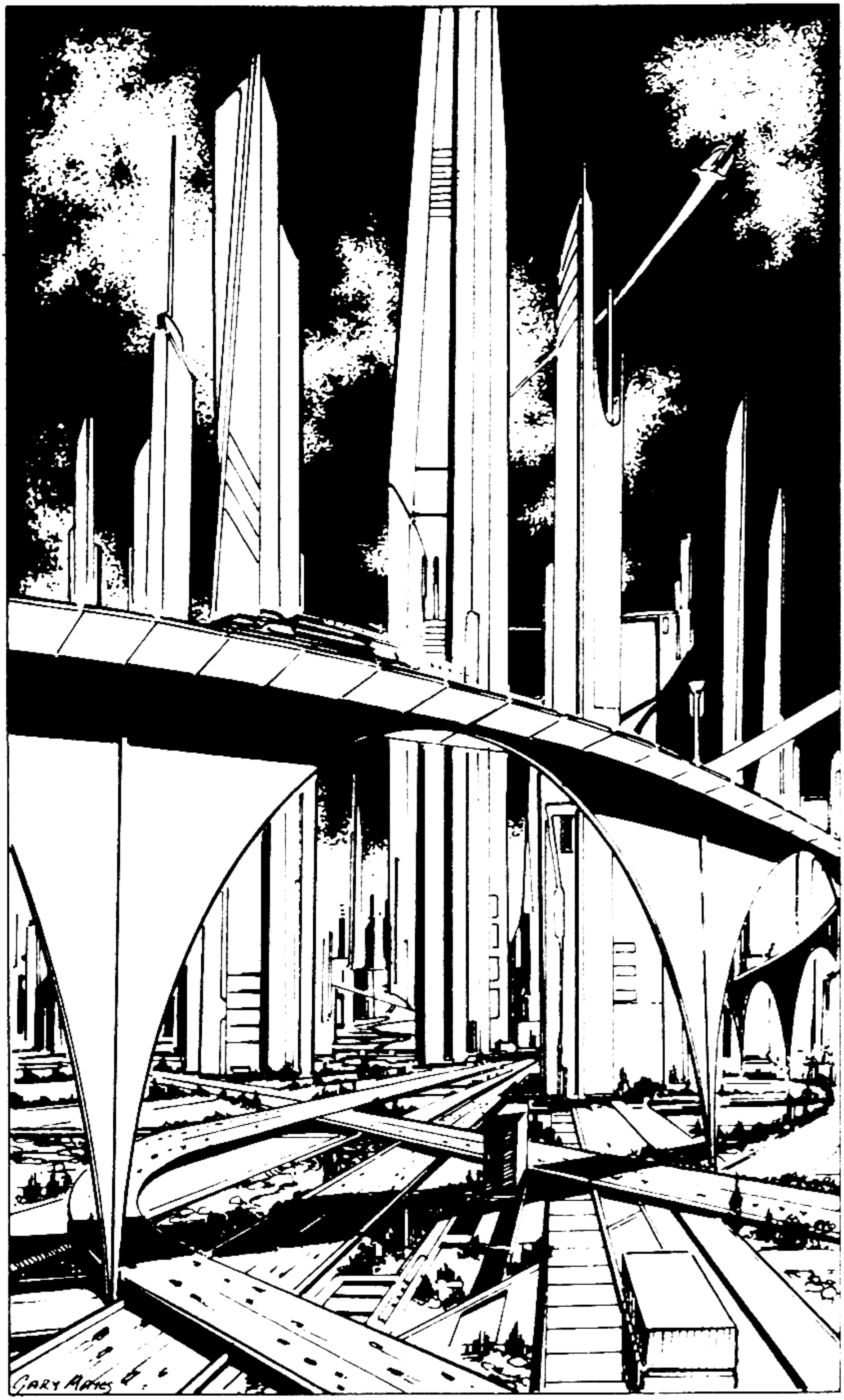
Você caminha por quase uma hora, e então pára para descansar e aliviar um pouco o calor: ganhe 1 ponto de ENERGIA. Enquanto fita distraidamente o céu, nota um grande pássaro vindo pousar no rosto de pedra acima de você. O que chama sua atenção é que o pássaro está carregando alguma coisa que brilha quando é iluminado pelo sol. Você quer investigar isto mais a fundo (vá para **383**) ou continuar com sua viagem (volte para **147**)?

172

Após várias tentativas mais ou menos polidas de acordá-lo, você resolve dar a volta no balcão da recepção para ver se consegue sacudi-lo até acordar. Quando está dando a volta, alguma coisa brilhante no chão chama a sua atenção e você se agacha para pegá-la. É um botão grande, de uma jaqueta, com um curioso desenho de uma águia prendendo um pergaminho em suas garras. Então, de sua posição agachada, você nota outra coisa - uma poça de sangue sob a cadeira do Arcadiano. Ele foi assassinado! Você guarda o botão, percebendo que ele pode ser uma pista e começa a recuar. Mas para sua desgraça, tropeça em um robô-faxineiro, que solta um protesto lamuriento e chama a atenção dos dois guardas que estão entrando apressados. "Ele está morto!" você gagueja. "Mas foi... não foi... isto é..." "Assassino!" diz um dos guardas. "Pegamos você em flagrante!" Eles avançam com os chicotes em punho. Eles obviamente não vão ouvir a razão – você terá que enfrentá-los. De sua posição atrás do balcão, eles só podem atacá-lo um de cada vez e não há espaço para usarem seus rabos.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUARDA Um	6	8
GUARDA Dois	7	8

Durante a luta, outro humano desce as escadas. Se o vencer, vá para **268**.



173

Dos humanos na base, alguns estão com uniforme cinza, outros de azul. Você deseja saber onde fica a estação de agricultura. Vai perguntar a alguém de cinza (vá para **310**) ou de azul (volte para **102**)?

174

Pouco tempo depois você tira a sorte grande. Uma seção do arquivo está dedicada a "Ativistas – Potenciais e Atuais". Você está tão entretido nos detalhes que não ouve os guardas se aproximarem até ser tarde demais.

175

"Agora Mizar", diz você, autoritariamente, "tenho que ir. Mas primeiro diga-me o que sabe sobre os dígitos do computador Arcadiano."

"Mas por Halmuris, do que você está falando?" diz Mizar, enquanto os Arcadianos vencem Dorado e "chovem" na clareira. Escapando ou não deste perigo imediato, você falhou em sua missão.

176

Uma voz suave de computador diz: "Sinto muito. Não são permitidos táxis na cidade. Por favor, mantenha Tropos livre da poluição. Como você é terrestre, eu o levarei até a hospedaria." Vá para **196**, mas primeiro diminua 1 ponto de sua SORTE.

177

Você se agacha do lado de fora para esperar pela explosão - e dá de cara com um pelotão de Arcadianos do Norte, os rabos pontiagudos balançando incansavelmente de um lado para outro. Curiosamente, eles sentem que você está esperando alguma coisa, então não correm imediatamente para o local, mas esperam para ver o que vai acontecer. A explosão parece levar uma eternidade para acontecer - mas então acontece! *Só então* é que os Arcadianos se aproximam - você deve ter feito alguma coisa errada...

178

Os prédios, mesmo aqui nas cercanias da cidade, são impressionantes. Os arquitetos tiraram total vantagem da pouca gravidade do planeta, e altas torres e arcos erguem-se graciosamente no céu. A cor da pedra local é de um azul muito pálido, mas os materiais sintéticos coloridos diferentemente também são usados e parecem muito atraentes. Próximo à Universidade há um museu arqueológico, o qual você resolve visitar, tendo ouvido dizer que é bastante interessante.

O museu consiste em um único grande salão, com caixas baixas em volta das paredes e duas salas de exposições no centro rebaixado do salão. Existe uma porta fechada no outro lado do aposento. Na entrada, há um vigia Arcadiano do Sul, armado, que o chama, mas parece que só quer passar tempo.

"Uma mina de ziridium no deserto", diz ele. "Sim, já notei que não têm muitos visitantes", replica você, corretamente. Ele concorda, como se sua próxima resposta fosse um seguimento lógico: "Como está escrito no *Livro dos Cinco Sóis*. "O contato não custa nada; se houver custo então não é um contato puro."

Você vai responder, "Não, obrigado, eu darei uma olhada por aí sozinho" (volte para **111**) ou "É bom ter alguém que leva seu trabalho a sério" (volte para **19**)?

179

"Então? Terráqueo, em mim todas as formas. Esta aqui para você." A nuvem tremeluzente dentro do feixe de luz toma uma forma horripilante, que é tão alienígena que mal pode acreditar que realmente exista. Você parece ver uma criatura com quatro braços projetando-se de um corpo; cada mão está armada com uma cimitarra, um machado, uma maça ou foice grande; seu cabelo estende-se como fogo vivo e é adornado com uma tiara de cabeças encolhidas. Uma cobra se envolve em suas ancas."Agora, descrente", esta imagem parece dizer, em uma voz que é surpreendentemente calma, mas sonora em poder, "sou Kali, o mensageiro da vida através da morte. Pois você tem que morrer antes de viver novamente." Alucinação ou não, você tem que se defender contra este poderoso ser.

MUTANTE	HABILIDADE 10	ENERGIA 14

Se você o vencer, a coisa reverte à sua forma original de feixe de luz, que então volta a ser uma sombra e se afasta rápido. Você não tem a menor idéia do que aconteceu. Volte para **114**.

180

Você pressiona o botão e aguarda, com o coração na boca. Não tem que esperar muito. Guardas "chovem" na sala, em resposta ao chamado. Eles não precisam lhe perguntar o que foi que aconteceu: seu próprio estado desalinhado e o corpo retalhado do policial contam-lhes a estória muito claramente. Você puxa sua espada em uma tentativa desesperada, mas é vencido pela força numérica maior. Você falhou em sua missão.

181

Você caminha por meia hora na direção sul, à procura, em crescente desespero, de algum abrigo na noite congelante. Mas tudo isso é em vão. A queda súbita de temperatura ainda o pega em campo aberto e você cai no chão, como se tivesse sido abatido.

182

Você passa o tempo agradavelmente, comendo (diminua 20 créditos e ganhe 2 pontos de ENERGIA) e batendo papo com estudantes. Eles estão fascinados por saber que você é da Terra, que eles encaram como um lugar que é uma mistura de paraíso e idade da pedra. Você luta para fazê-los compreender a verdade em ambos os casos. Exatamente quando está se preparando para sair, um estudante, com um emblema representando um grande olho negro, levanta-se e começa a fazer um discurso. Antes de você conseguir ir muito longe, o lugar entra em comoção: surge um mini tumulto. Não é muito sério, mas isso o atrasa. Você corre de volta para a sala do professor Zacharias, mas só encontra uma mensagem na porta. "Chamado para um negócio urgente. Volte amanhã, às 11 da manhã." Você dá meia volta, amaldiçoando sua má sorte (perca 1 ponto de SORTE) e sai da Universidade (vá para **235**).

183

Você se perde nas sombras mal ousando respirar – e seus perseguidores passam pela calçada móvel principal. Você segue os meandros e voltas das ruas laterais, sempre mantendo à vista o monotrilho acima de sua cabeça para guiá-lo na direção certa para o hotel. Vá para **285**.

184

"Sinto muito, amigo", diz o porteiro. "Você não me deixa escolha." Sem mais delongas, e antes que possa reagir, ele lhe dá um golpe mortal em sua traquéia. Felizmente, ele salvará a operação rebelde em Tropas, mas você jamais saberá disso.

185

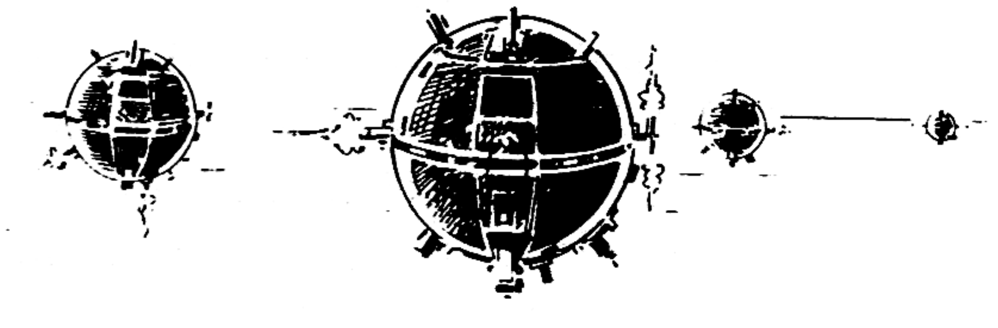
Há muito poucos humanos em Arcadion, e você não tem tempo a perder. Então se aproxima do primeiro humano que encontra e pergunta-lhe o caminho para o prédio do computador. Ele lhe conta o caminho com algum entusiasmo, como se tivesse orgulho de ajudar um estranho a encontrar o centro do Império. Se você for direto para o prédio do computador, vá para **219**. Se precisar saber onde fica um arsenal e, tendo em mente que provavelmente não vai mais encontrar outros humanos, e quer perguntar a esta pessoa onde ele fica, então vá para **284**.

186

Você está caminhando por um corredor empoeirado. A estátua de um grosseiro deus antigo projeta-se da escuridão, amedrontando-o tolamente por um instante. Perca 1 ponto de SORTE. Há uma passagem para o sul (vá para **384**) ou você pode continuar a seguir em frente (vá para **254**).

187

Você vai lhe perguntar se pode lhe fornecer um passe para o serviço de transportes para a estação agrícola (vá para **385**) ou uma espada (vá para **286**)?



188

Você limpa a garganta - nenhuma resposta. Então diz, "Oi! Com licença!" - nenhuma resposta. Você agora vai aguardar (volte para **29**) ou vai continuar tentando atrair-lhe a atenção (volte para **172**)?

189

O homem agradece e oferece-lhe alguma comida, que você aceita com gratidão. Ganhe 3 pontos de ENERGIA.Enquanto está comendo, ele explica que costumava trabalhar na estação agrícola próxima mas que fora pego roubando comida para complementar suas magras rações; agora ele jamais poderá voltar. Você lhe diz que dentro de alguns dias ele pode encontrar-se livre de seus mestres; então pergunta-lhe se sabe alguma coisa sobre o submundo. Ele não sabe, mas lhe conta que a esta hora do dia não há humanos na estação propriamente dita: estão todos nos campos. Ele o leva para a estação agrícola. Ganhe 1 ponto de SORTE e volte para **114**.

190

Você corre pelas ruas e becos serpenteantes, mas para onde quer que corra, o robô o segue, ajustando a velocidade para ser exatamente igual à sua, e mantendo-se fora do alcance dos golpes destrutivos que ele dá em intervalos irregulares. Você percebe que vai apenas cansar-se e que não há propósito em continuar a correr. Você deve manter-se firme e lutar.

LUTADOR DE RUA HABILIDADE 9 ENERGIA 16

O ataque dele aumentará em eficiência conforme os prédios em volta vão ficando mais fracos. O primeiro golpe bem-sucedido causará a perda de 2 pontos de ENERGIA, o próximo será 3 pontos, o seguinte 4 e assim por diante, já que pedaços cada vez maiores de mármore o atingem. (Você pode usar a SORTE normalmente para reduzir o prejuízo em 1 ponto por vez.) Se continuar com a luta e ganhar, vá para **309**. Mas o robô tem uma fraqueza? Jogue dois dados. Se o número obtido for maior que sua HABILIDADE, vá para **227**; se for menor que ela, vá para **282**.

191

A caminho para Halmuris, você pode recuperar metade de sua ENERGIA atual, arredondando para baixo, e lembrando-se que seu total jamais pode exceder o *lnicial.* Você relembra os problemas a enfrentar; não tem equipamento nem arma, apesar de ainda ter seu dinheiro, e há uma mochila antigravidade extra a bordo da nave. Halmuris é um planeta árido: o terreno é inóspito e montanhoso, e algumas das montanhas são vulcões ativos. É um planeta que ainda está passando pelos últimos estágios violentos de criação. É muito quente durante o dia e fatalmente frio à noite, quando o sol quente e azulado mergulha atrás do horizonte e as três luas tornam-se visíveis.As luas causam grandes marés no planeta. Se tiver que passar uma noite ao ar livre em Halmuris, seria bem aconselhado escolher algum lugar quente e bem longe da água! Os habitantes vivem em pequenos povoados, que originalmente eram estabelecimentos de pesquisas científicas e são montados bastante próximos uns dos outros, junto com o espaçoporto, na região de um platô alto no sul do planeta - isto para evitar as imensas marés que castigam as áreas mais baixas, que são pontuadas por esparsos penhascos inóspitos.

O computador alimenta-o com todos esses dados, e também informa-o de que os habitantes alienígenas são na maioria Arcadianos do Centro, que naturalmente assumiram o controle das instalações científicas do planeta. Tudo o que você sabe sobre o líder do submundo é que ele ou ela é assistente na instalação de pesquisas agrícolas.

Quando você aterrissa em Halmuris, descobre que seus membros estão pesados. A maior gravidade deste planeta significa para você a perda de 1ponto de HABILIDADE enquanto estiver aqui. Isto torna a necessidade de encontrar uma arma ainda mais vital. Não há nenhum dos idiotas da Alfândega e da imigração, como você esperava. Em vez disso, é-lhe simplesmente ordenado que permaneça na área do espaçoporto até que sua nave seja descarregada e que seu passageiro esteja pronto para embarcar na tarde do próximo dia. Agora é o meio da tarde, com quatro horas até o pôr-do-sol. Você primeiro vai investigar a possibilidade de conseguir uma espada (vá para **273**) ou vai procurar saber onde ficam as cercanias da estação agrícola (volte para **173**)?

192

Esta ação é muito nobre de sua parte - mas mesmo a nobreza às vezes vem na hora errada. Você é levado para o quartel-general da polícia Arcadiana. Antes de morrer em agonia você revelará tudo - os codinomes, sua missão, sua conexão com a SAROS. Você falhou completamente em sua missão.

193

Você quase se machuca em uma das pontas de aparência maléfica da planta. Você se levanta e entra na escuridão da caverna. Volte para **100**.

194

Você pega o monotrilho para o parque público e encontra o garçom na entrada principal. "Estivemos esperando por você", diz ele. "A Terra mandou outro “mercador" para nos avisar de sua chegada. Eu não conheço todos os detalhes de sua missão, exceto que você tem que encontrar nosso líder. Eu não sei quem é ele - trabalhamos com o sistema de que cada pessoa tem contato apenas com seu superior imediato - mas acho que poderia começar na Universidade." Você agradece e deve somar 1 ponto de SORTE a seu total, seguindo para a Universidade. Há uma estação de monotrilho bem em frente. Você vai entrar direto (volte para **146**) ou vai esperar do lado de fora por um certo tempo (volte para **178**)?

195

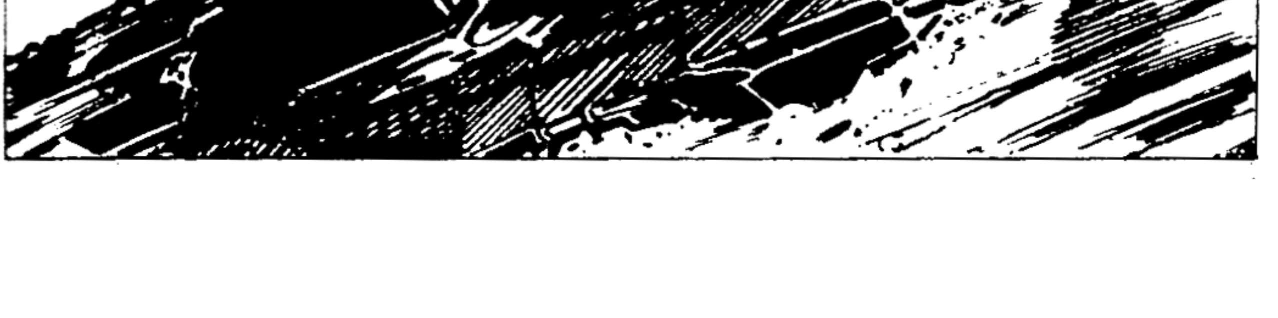
Você faz uma pausa para pensar. Ocorre-lhe que o ser não é necessariamente um robô: o tom metálico da voz pode ser algum tipo de aparelho de tradução. O que é este *zplaran* que ele está procurando? Ele sabe falar bastante Arcadiano para pronunciar os objetos diários, parece. Se tiver um estranho bastão ou uma sonda mental, você pode ver se é um destes dois objetos o que ele deseja. Você vai tentar o bastão (vá para **267**) ou a sonda (vá para **226**)? Se não tiver nenhum dos dois, ou escolher não dá-los, volte para **179**.

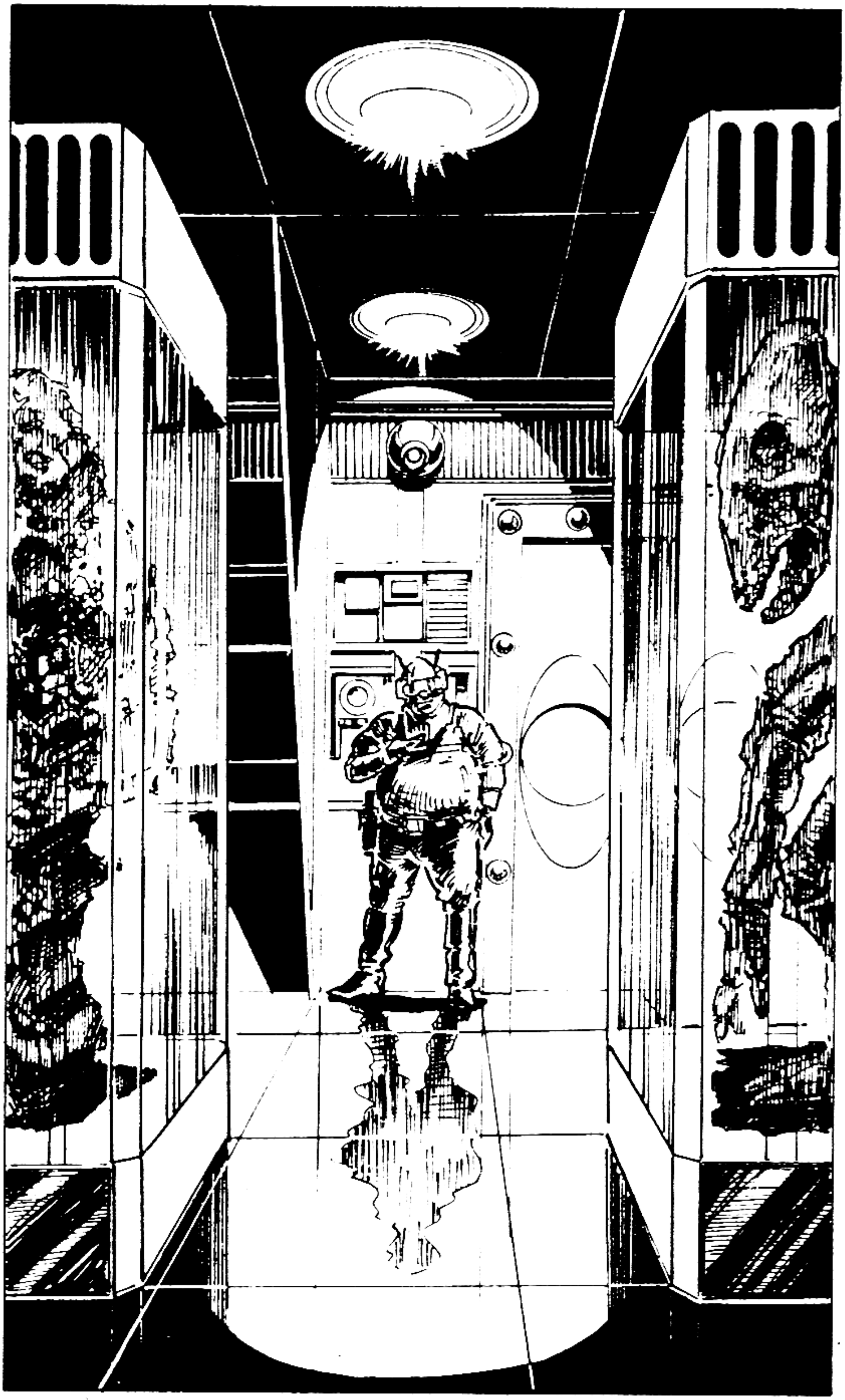
196

A hospedaria é um prédio semi-abandonado e pulguento - e pulgas Tropianas precisam ser vistas para serem acreditadas! Dois guardas Arcadianos do Norte encontram-se à porta e lá dentro um Arcadiano do Sul pescoçudo está sentado em uma cadeira, encostado contra a parede, aparentemente adormecido. Mas que lugarzinho esquisito! Sem recepcionista-robô ou registro de entrada computadorizado. E do lado de fora tudo é tão fora de moda quanto aí dentro. Não há sistemas de monotrilho público ou pessoal; os prédios, em sua maioria, são do final do século vinte e um e modestos - e a poluição! E pensar que eles não resolveram lidar com isso! Um aviso na parede diz: "lembre-se - nenhum veículo na cidade. Os ofensores serão processados." Uma solução tipicamente primitiva para um problema primitivo. Você vai esperar que o recepcionista o note (volte para **29**) ou vai chamar-lhe a atenção para sua presença (volte para **188**)?

197

O homem de cinza olha aterrorizado para você e foge por uma passagem, fora da vista. Você então vai perguntar a alguém de azul (vá para **217**) ou vai descobrir com um Arcadiano (volte para **16**)?





198

Você tem tempo para agarrar *um* dos seguintes itens, se ainda o tiver em sua mochila e quiser pegá-lo. Se não, retorne à cena de combate.

Uma lista de óleo para motor	Vá para **256**
Uma sirena manual	Volte para **21**
Um estroboscópio de fosfato-*benelo*	Volte para **79**

199

Você está muito consciente do som de pés Arcadianos aproximando-se enquanto corta os últimos pedaços de fio e luta para passar pelo buraco. Mas, em sua pressa, você não o fez suficientemente grande e por isso fica preso – um alvo fácil. Sua missão termina aqui.

200

Para seu horror, você percebe que há um imenso holograma de identificação com a sua imagem no espaçoporto e o seguinte letreiro: "INIMIGO DO IMPÉRIO". Mas não é uma semelhança exata; o Arcadiano que escapou só pôde dar uma ligeira olhada de longe. *Teste Sua Sorte*. Se você tiver sorte, vá para **318**; se for azarado, volte para **83**.

201

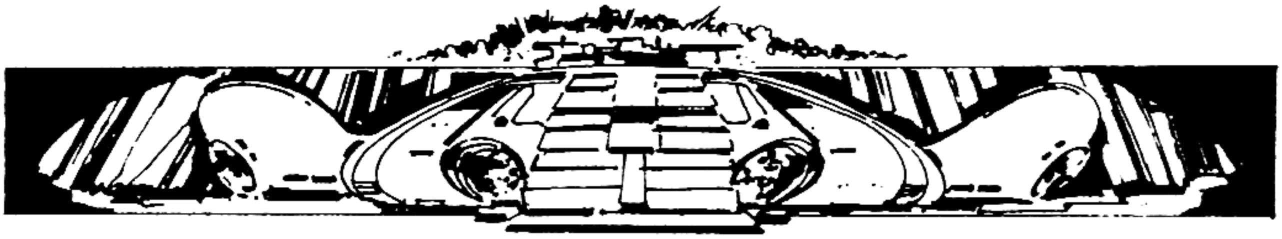
Ele embolsa os 500 créditos (risque-os de sua Folha de Aventuras) e parece preparado para fazer o que você sugeriu. Mas na realidade você insultou-lhe seu senso de dever Radiciano. Volte para **85**.

202

Você fita Mehita. Ela não é muito mais jovem que você, mas suas experiências são mundos diversos.Você sente que não pode falar com ela sobre nada sério,então murmura uma desculpa e vai embora. Você vai para o Pavimento de Artes, se ainda não o tiver feito (vá para **258**) ou vai deixar a Universidade (vá para **235**)?

203

Volte para **177**.



204

O Fission Chips fica no porão do antigo videorama Adolpho. Um sinal em néon, com muitas letras faltando, ainda anuncia a última atração, um seriado clássico de ficção científica do século vinte chamado "Jornada nas Estrelas". Você desce os degraus que levam à entrada do clube e bate na porta. Um rosto humano aparece na pequena portinhola. "O que você quer?" diz ele, agressivamente. "Entrar no clube, claro", você responde. "Quem o recomendou para nós, estranho? pergunta o porteiro, enfatizando a última palavra. O que você vai responder:

"SAROS"?	Vá para **287**
"Bellatrix"?	Vá para **240**
"O Grande vizir de Tropos"?	Volte para **45**
"Ninguém - eu sou da Terra"?	Vá para **326**

205

Você caiu na última armadilha oferecida pela máquina - poder sobre ela mesma e, portanto, sobre toda a raça Arcadiana. O computador é mais sutil que você, que baixou suas defesas e agora será eternamente um escravo.

206

O guarda não está esperando o ataque, então você tem um assalto-surpresa. Como está desarmado, jogue um dado. Se o resultado for 6, você imediatamente incapacita o guarda. Se não, terá que enfrentá-lo.

GUARDA	HABILIDADE 7	ENERGIA 8

Se você o vencer, pode pegar-lhe a espada. Volte para **131**.

207

Você volta lentamente à consciência. A primeira coisa desse retorno é uma dor de cabeça dilacerante (reduza 2 pontos de ENERGIA - 3 se ainda não tiver comido hoje). A segunda coisa é que mesmo quando abre os olhos, é uma escuridão de breu. Depois de perceber que não está cego, mas que na verdade está em uma escuridão profunda, você fica de pé. Imediatamente, uma luz brilhante ataca seus olhos, e você cobre o rosto instintivamente com um braço. Atrás da luz você pode apenas vislumbrar três formas humanas, duas de pé, uma de cada lado da terceira, que está sentada à mesa.

Uma mulher, que aparentemente é a pessoa que está sentada, fala com você: "Você não parece saber nada de nossos negócios. Isso pode significar duas coisas: ou você é um espião Arcadiano ou nos foi mandado aqui da Terra. Se for o último caso, perdoe-nos pelo tratamento brutal recebido, mas compreenderá o porquê de isto ser necessário. Agora, explique-se".

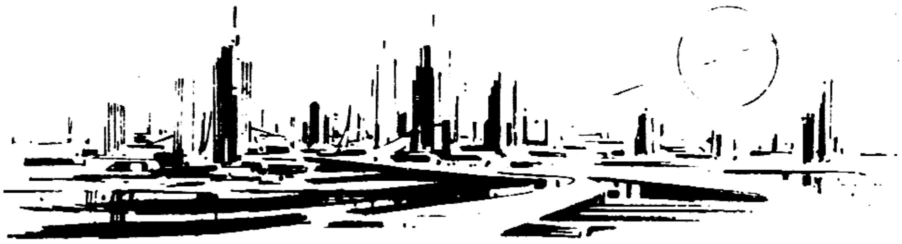
"Estou procurando por Bellatrix", você começa.

"Então conhece meu codinome", diz ela. "Isso não prova nada: pode ter sido informado."

Esta é uma situação perigosa: eles não estão convencidos de que você é da SAROS, mas está completamente certo de que eles são rebeldes? Você vai tentar convencê-los de quem diz ser (volte para **168**) ou vai pedir-lhes para provar sua identidade (volte para **105**)?

208

É surpreendentemente fácil abrir caminho pela folhagem: as gavinhas parecem abrir e então fechar-se atrás de você. Isto o deixa muito desconfortável. Você vai sair daí antes de ir muito fundo (vá para **327**) ou vai continuar até o centro (volte para **161**)?



209

Você não pode ficar no Palácio do Porky, mas pode facilmente encontrar outro hotel barato por 75 créditos. Você deve reduzir 2 pontos de sua SORTE pelo assassinato de um camarada humano. Volte então para **74**.

210

Você lhe diz que a corda é para subir montanhas em Halmuris, e que a sonda é para verificar o sistema de aquecimento da nave, mas ele não acredita muito em você: a presença de *dois* itens improváveis em sua mochila aumentou-lhe as suspeitas. Jogue um dado. Se o resultado for 1-2, vá para **396**; se for 3-6, volte para **160**.

211

Por mais que lute, você não consegue se libertar. Mas o fato de eles serem ladrões lhe dá uma idéia. "Olha", você fala, "Já têm minha espada, que hoje em dia é uma arma rara e valiosa. Ninguém vai perceber o jogo se vocês me deixarem ir embora." Eles trocam olhares de concordância, mas não respondem imediatamente. Você também vai oferecer-lhes algum dinheiro (volte para **91**) ou vai esperar um pouco (volte para **72**)?

212

"O quê? Ah, sim", diz ele; então um espasmo de dor passa em seu rosto. "Quem é você? O que estou fazendo aqui? Você é *humano*! guardas!" Este é um Arcadiano confuso. Nenhum guarda aparece, é claro que este grito traz o outro Arcadiano para o corredor – e ele está carregando um feiser! "O que está acontecendo aqui, Musca?" pergunta ele ao primeiro Arcadiano, mas não há resposta. "Seu amigo está com dor de cabeça. Eu vou chamar o robô-médico", você fala finalmente. Ele leva o primeiro Arcadiano, Musca, de volta para o quarto dele e você nota que ele não larga o feiser. Muito curioso: os feisers são usados apenas em circunstâncias extremas. Será que o Arcadiano confuso está na verdade sob vigilância? Pela manhã você vai tentar descobrir mais (vá para **290**) ou vai esperar um momento mais propício (vá para **247**)?

213

Quando chega ao espaçoporto, você descobre que há muitos Arcadianos misturados à multidão. Se deixou um Arcadiano escapar na rua do Grus, volte para **200**; se não, vá para **318**.

214

Você imaginara uma secretária humana, mas encontra um encorpado Arcadiano do Sul. É claro: os Arcadianos iriam querer ficar de olho nos arquivos. Ele o olha surpreso: você não parece um estudante comum. "Posso ajudá-lo? pergunta ele, mas suas antenas agitam-se alarmantemente. Você vai enfrentá-lo para que possa investigar os arquivos (volte para **107**) ou vai considerar que eles afinal não valem o esforço (volte para **58**)?

215

Resolva esta luta.

VIGIA	HABILIDADE 7	ENERGIA 8

Se você o vencer, pode pegar a granada. Vá para **320**.

216

Com os olhos lacrimejantes e tossindo por causa da fumaça, você corre, algumas vezes pulando, outras ziguezagueando entre arbustos em chamas. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, vá para **323**; se for azarado, vá para **389**.

217

Você escolhe seu homem cuidadosamente, alguém que lhe pareça durão e auto-suficiente. Ele finalmente deixa o grupo em que estava e atravessa o salão. Você o aborda após mais alguns metros e vai direto ao ponto: "O que quer que faça, não mostre surpresa no rosto", diz você. "Preciso de uma espada. Pode me ajudar?" Ele o olha de cima abaixo e então diz: "Não, não posso. Mas conheço quem pode, se alguém puder. Venha comigo." Você vai com ele (vá para **399**) ou vai deixa-lo e tentar encontrar uma espada em outro lugar (volte para **137**)?

218

"Na verdade estamos todos dizendo a mesma coisa". Você fala. Os estudantes olham-no com desprezo. Você não devia cair nessa de intrometer-se em um grupo de estudantes: eles estão discutindo porque são amigos, não porque discordam uns dos outros. Eles lhe viram a cara e você resolve subir até o Pavimento de Artes, se já não o tiver feito (vá para **258**); ou então deixa a Universidade (vá para **235**).

219

Você está se aproximando do fim de sua missão, chegando ao lado externo do longo e baixo prédio onde a rainha-computador fica - mas você sabe que a patrulha Arcadiana não está muito longe. Na parede de entrada há um painel que consiste em um dispositivo de cristal líquido e dois botões, marcados com 1 e O. Toda a sua aventura até agora tinha como objetivo chegar até aqui - você tem o código correto? Agora terá que digitar o código para a porta abrir. Converta o número binário em decimal e vá para a referência desse número. Se a referência não fizer nenhum sentido, você não digitou o código correto, e será pego pela patrulha Arcadiana. Se não souber como converter binário em decimal, aqui está uma tabela:

DECIMAL	256	128	64	32	16	8	4	2	1
BINÁRIO									

Anote seu número binário nos espaços fornecidos. A cada vez que você anotar 1 ,este número decimal é relevante, podendo ignorar cada espaço que contém 0. Some os números decimais relevantes: o total é o equivalente decimal do número binário.

220

Os guardas deixam-no passar sem mais atrasos. Uma vez que esteja nos prédios do espaçoporto, você demonstra seu desgosto e segue para sua espaçonave. Volte para **78**.

221

Você se encontra em um porão com várias saídas nas paredes leste e oeste. Vai para leste (volte para **186**) ou para oeste (vá para **324**)?

222

Vá para **400**.

223

“Tá certo”, Grus fala finalmente. Ele o liberta e se inclina para pegar a espada. "Agora sem gracinhas – eu tenho a espada." Você lhe dá os 500 créditos do seu cinto de dinheiro, desprezando o fato de que tem mais, fingindo procurar pela última nota de 100 créditos e parecendo deprimido por causa da transação. Risque 500 créditos de sua *Folha de Aventuras*. Quando Grus o empurra para fora da porta com a ponta da espada, você ouve Indus no visifone, dizendo à polícia onde você está, e parte rápido, retomando para a estrada principal. Até que encontre outra arma, seus combates serão conduzidos de acordo com as regras para combate desarmado. Volte para **132**.

224

Algum sexto sentido alerta o guarda de sua aproximação e ele gira para encará-lo. Durante este combate, diminua 1 ponto de sua HABILIDADE por estar desarmado.

GUARDA ARCADIANO	HABILIDADE 6	ENERGIA 10

Se você o vencer, pode pegar-lhe a espada, mas terá que deixar o espaçoporto imediatamente. Vá para **336**.

225

De repente, ocorre um milagre. Humanos pulam dos prédios próximos, arremessando tijolos e telhas dos telhados e correndo atrás dos Arcadianos. Apesar de poucos deles estarem armados com mais do que porretes, eles logo dão cabo dos Arcadianos. Você junta-se à luta e faz a sua parte, perdendo apenas 2 pontos de ENERGIA em ferimentos, mas recuperando 1 ponto de SORTE por sua fuga.

Depois da confusão, arquejante e dolorido, mas com um sorriso de orelha à orelha, você agradece a seus salvadores. Alguns deles já se foram, e outros estão pondo a porta da casa de Grus abaixo. Descobre-se que você foi seguido desde o caso do espaçoporto. "Qualquer que os Arcadianos desejem ferir é nosso amigo em potencial", explica o que parece ser o líder. "Mas agora devemos levá-lo para ver Bellatrix – queremos saber mais sobre você." "Mas é esse quem eu quero encontrar", você exclama. "Veremos", é a resposta lacônica.

Mãos grosseiras o vendam. Você é levado para uma das casas próximas, desce alguns degraus e então fica confuso; está sendo guiado por túneis que giram e serpenteiam, várias passagens e parte do sistema de esgoto, a julgar pelo cheiro, pela escuridão e pelos ecos estranhos de seus passos. O submundo em Tropos parece literalmente ser isso e ter um sistema de casas conectadas. Então, sem aviso, você sente um duro golpe em sua nuca, resvalando para a inconsciência. Volte para **207**.

226

"É isto o que você quer? pergunta, oferecendo a sonda mental. Em resposta, o tremeluzir parece tornar-se mais intenso e uma grande tempestade abate o solo. Se você tiver o bastão, pode tentar usá-lo deste jeito (vá para **267**); se não o quiser, ou não o tiver, volte para **179**.

227

Se o robô tiver uma fraqueza, você não consegue pensar nela - não há tempo e é pressão demais. Retorne para **190** e enfrente-o normalmente.

228

A onda de choque da rajada de ziridium o deixa inconsciente. Reduza 2 pontos de sua ENERGIA e volte para **46**.

229

"Suspeita, não é?" diz Grus. "Esse é o agradecimento que recebo? Tudo bem, você pode entrar." A porta é aberta por outro homem, que olha furtivamente para ambos os lados da rua antes de fazê-lo entrar e trancar a porta atrás de você.

Você é levado a um aposento parcialmente mobiliado. Tudo parece-lhe bastante inofensivo, mas seus sentidos treinados são repentinamente alertados. Só então Grus grita: "Agarre-o! Mas cuidado - ele está armado!" Antes de poder reagir, Grus e o outro homem empurram-no contra a parede e tiram-lhe a espada, que jogam pelo aposento para que possam ter as mãos livres para mantê-la onde está.

"Te peguei direitinho, não foi?" zomba Grus. "Apesar de eu sentir muito. Eu e meu companheiro Indus aqui somos ladrões. Fomos presos pela escória alienígena." Ele cospe a palavra. "Então agora usam a gente como espiões - era isso ou eles matavam a gente. Sou da opinião que a gente pagará nosso débito com este aqui, Indus."

Você luta para se libertar. Jogue um dado. Se o resultado for 1-3, volte para **211**; se for 4-6, volte para **113**.

230

O Arcadiano, cujo nome vem a ser Musca, está num estado obviamente confuso; de um momento para outro ele muda de amigável para suspeito. Através de cuidadosa sondagem, você gradualmente descobre que alguma coisa deu errado com seu receptor empático cerebral, que o liga ao computador Arcadiano. Ele teve vários cargos de autoridade em Halmuris e Arcadion; você calcula que a constante necessidade de tomar decisões que envolvem esses cargos começou a libertar sua vontade do abraço escravizador do computador. Os efeitos colaterais incluíam dores de cabeça cegantes e uma sensação de confusão e culpa. Se insinuar-se cuidadosamente, você obviamente topou com o que pode vir a ser uma fonte de informação valiosa.

Ganhe 1 ponto de SORTE. Mas antes de poder fazer mais perguntas, ouve-se uma batida na porta e a voz do outro Arcadiano diz: "você, por acaso, está com meu amigo aí?" Seu tom de voz agradável deixa-o de sobre-aviso. Você vai admitir que Musca está com você (vá para **361**) ou não (vá para **379**)?

231

O guarda faz uma parada na porta da arena. "As duas criaturas que você tem que enfrentar", ele lhe diz,"são primeiro um Laphodorm e depois um Scabrok. As duas foram criadas para os jogos. O Laphodorm é uma criatura nova e não sei nada sobre ele. Mas o Scabrok, apesar de poderoso, tem uma fraqueza; distrai-se facilmente. Ele não cairá duas vezes no mesmo truque, mas você pode distraí-lo uma vez e conseguir ganhar um ataque livre." Antes de poder agradecer-lhe e perguntar-lhe as razões para lhe dizer isto, ele abre a porta e o empurra para dentro, depois de lhe dar uma espada para os combates. Ganhe 1 ponto de SORTE pela informação do guarda. Se você sobreviver para enfrentar o Scabrok, vá pra **262** (lembre-se deste número) quando for instruído para fazê-lo. Agora vá para **313**.

232

Teste sua Sorte. Se tiver sorte, você consegue descer o penhasco sem dificuldade. Se for azarado, cairá na última parte da descida e perde 2 pontos de ENERGIA por causa dos arranhões. Volte então para **147** e continue sua jornada.

233

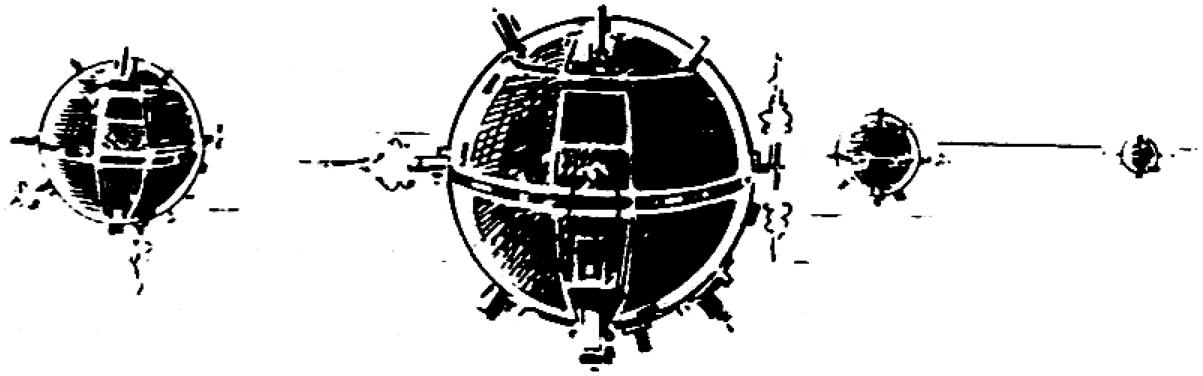
Você se esquiva e avança em meio aos pedestres e subindo e descendo travessas.Você consegue escapar da patrulha, mas à custa de 1 ponto de ENERGIA. Finalmente, quando tudo lhe parece seguro, você se escarrapacha em um batente. Depois de um certo tempo, percebe que só pode voltar para a hospedaria e tentar novamente amanhã, então começa a levantar-se. Neste momento, a porta atrás de você se abre e mãos rudes agarram-no. Você vai tentar lutar (volte para **156**) ou está muito fraco e deprimido para se importar (vá para **272**)?

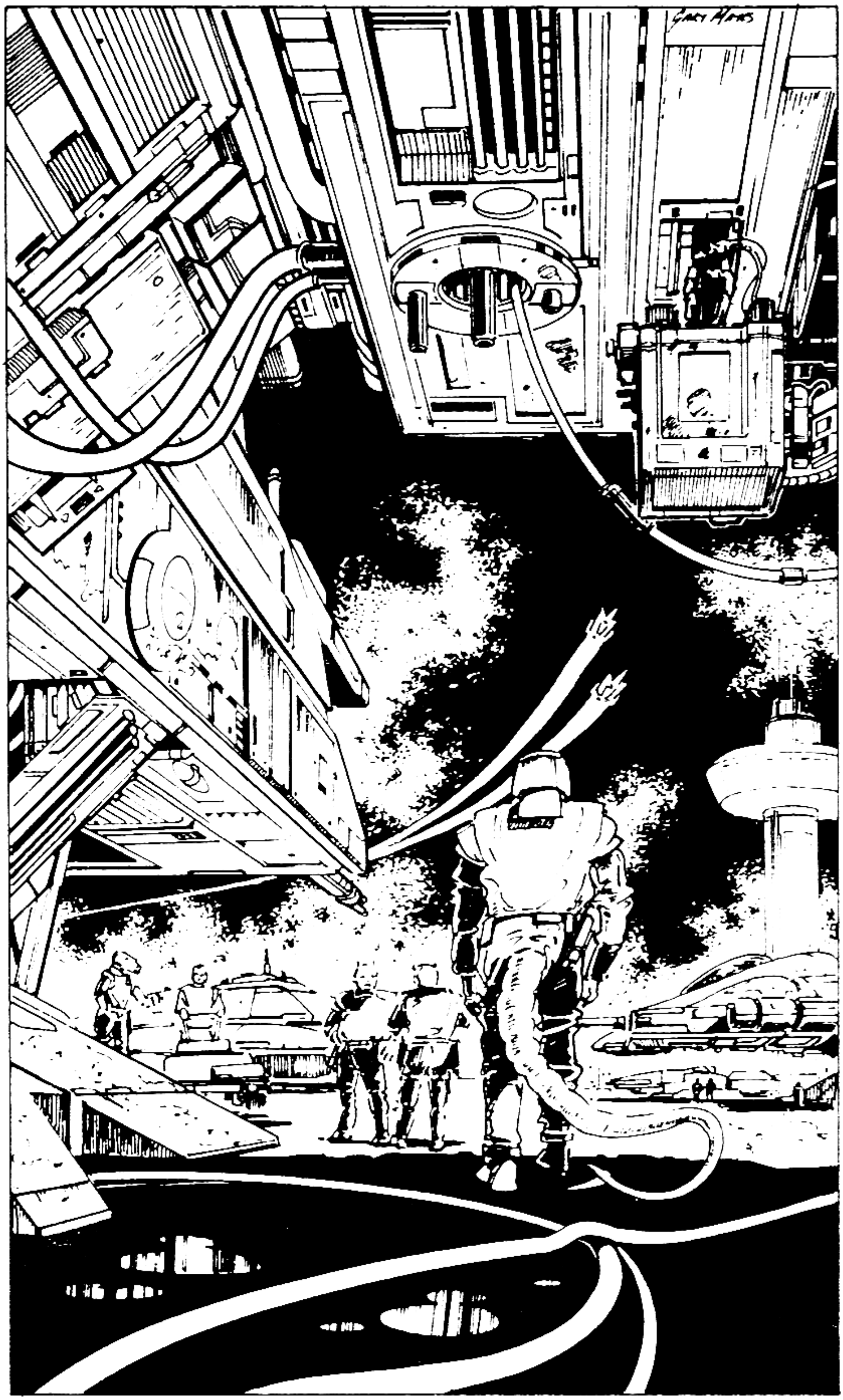
234

Um dos Arcadianos remanescentes é do Norte, então para cada Série de Ataque em que ele ainda estiver vivo, jogue o dado mais uma vez: se o resultado for 5 ou 6 ele consegue feri-lo com seu rabo, causando-lhe um ferimento e a perda de 2 pontos de ENERGIA, não importando o resultado desta Série. Você terá que enfrentá-los simultaneamente, então escolha qual dos dois está atacando e conduza uma Série de Ataque normal contra ele. O outro tem um ataque livre contra você: jogue o dado para obter as Forças de Ataque como normalmente, mas nada acontece a não ser que a Força de Ataque *dele* seja maior que a sua, e nesse caso ele o fere.

	HABILIDADE	ENERGIA
ARCADIANO DO NORTE	6	8
ARCADIANO Dois	6	6

Se o vencer, vá para **381**.





235

Você resolve voltar para o seu hotel. Se já teve algum problema com o Chefe de Polícia lá no Zodíaco hoje, você resolve ir para o Palácio do Porky. No monotrilho, tem a impressão de estar sendo seguido. Há um carro atrás de você, mas sempre há um em um sistema de monotrilho eficiente. Vai pular fora na próxima estação (volte para **162**) ou vai continuar até seu hotel, pensando que estará tão seguro lá quanto em qualquer outro lugar (volte para **27**)?

236

O ser fala: "Terráqueo, onde *zplaran*?" ao menos é o que a última palavra parece ser. A voz é estranhamente metálica e sombria; ela certamente não vem de nenhum ser vivo que você possa imaginar. Talvez seja algum tipo de robô. Se for, então pode atacá-la. É isso que resolve fazer (volte para **179**) ou vai tentar falar com ele, que está cada vez mais perto de você (volte para **195**)?

237

"Eu não sei como é na Terra", diz um de seus companheiros, "mas aqui em Tropos é considerado falta de educação não beber com *amigos*." Há decididamente um tom desagradável em sua voz. Você vai responder ao insulto (volte para **35**) ou beber humildemente (vá para **322**)?

238

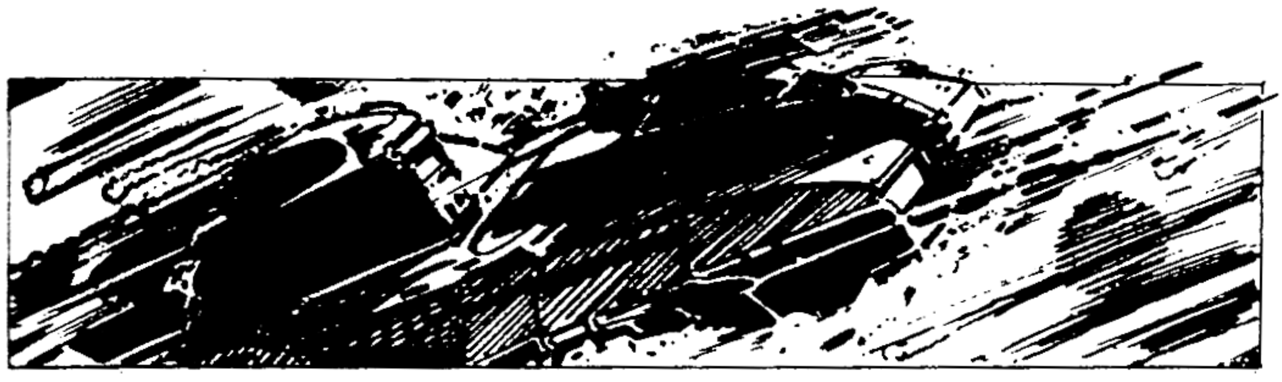
O "trabalho" acaba sendo roubar algumas mercadorias luxuosas de sua própria carga. Isto confirma-lhe a suspeita de que está lidando com um contrabandista. A primeira jornada é fácil, já que os guardas Arcadianos não acham nada demais em visitar sua própria nave. Mas você tem que fazer mais quatro viagens antes do contrabandista ficar satisfeito. *Teste sua Sorte* três vezes. Se for azarado em alguma delas, volte para **165**; se não, volte para **96**.

239

Você bate à porta da sala do Professor Zacharias. "Entre", diz ele. Quando você entra, descobre-o pronto para ir dar uma palestra. "Estou com pressa", diz ele. "O que quer?" Você conta-lhe que Mehita sugeriu fazer-lhe uma visita. Ele olha intensamente para você por um instante. "Ela sugeriu? Sugeriu mesmo?" ele refletiu. "Tenho grande confiança nos sentimentos de Mehita em relação às pessoas. Olha, não tenho tempo agora. Venha me ver depois da palestra, em uma hora." Você vai passar essa hora assistindo-lhe a palestra (volte para **170**) ou vai tomar uma xícara de café na cantina dos estudantes (volte para **182**)?

240

"Quem? Cai fora", diz o porteiro. Você vai fazer o que ele diz (volte para **95**) ou vai tentar quebrar as fechaduras com sua espada (vá para **366**)? É claro que você só pode quebrá-las se ainda tiver sua espada.



241

Você o pressionou demais, e ele entra em colapso físico. Agora não tem outra escolha a não ser esperar pela chegada de um robô. Vá para **278**.

242

Quando você se aproxima do Arcadiano em fuga, ele virou na estrada principal e encontrou com uma patrulha de seus companheiros Arcadianos do Norte. *Teste sua Sorte.* Se tiver sorte, volte para **132**; se for azarado, volte para **52**.

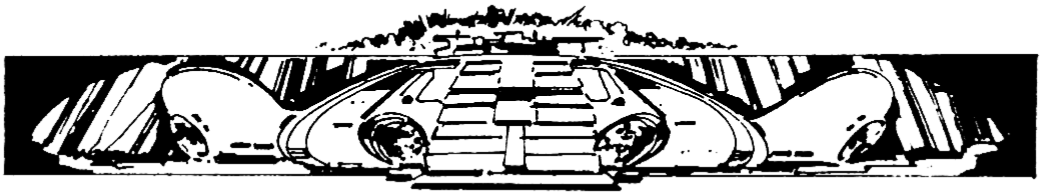
243

Você dá a volta na pedra e então avança, com a espada em punho. Parece que o Arcadiano chegou a uma decisão, pois seu chicote está levantado acima da cabeça do humano acovardado. Quando você aparece, o ar de surpresa no rosto do Arcadiano é quase cômico. Mas agora ele voltará sua atenção para você.

ARCADIANO DO CENTRO HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Ele não é especialmente forte, mas é ágil e astuto. Na primeira vez que ele o acertar, jogue um dado extra. Se o resultado for 4-6, ele joga areia em seus olhos e você deve perder 1 ponto de HABILIDADE nas próximas duas Séries de Ataque. Mas você lhe dá apenas esta oportunidade: o restante da luta correrá normalmente.

Se você o vencer, volte para **189**.



244

Depois de um tempo, os corredores ficam silenciosos, já que a maioria dos estudantes está em suas aulas. Então um estudante se aproxima do quadro de notícias e, muito furtivamente, prende um poster.

Você só tem tempo de ver que ele anuncia algum tipo de demonstração, quando o jovem é jogado no chão por outros dois, e seu poster é arrancado da parede. Os dois grosseirões então começam a bater no rapaz. Você não vai ficar parado vendo esse tipo de comportamento, indo enfrentar os dois grosseirões ao mesmo tempo em um combate desarmado. A cada Série de Ataque, você escolhe qual dos dois está atacando e conduz uma Série de Ataque contra ele. Contra o outro, jogue normalmente para as respectivas Forças de Ataque mas, mesmo que sua força de Ataque seja maior que a de seu oponente, você não irá feri-lo, pois está ocupado com o outro. No entanto, se a Força de Ataque dele for maior que a sua, então ele o fere.

	HABILIDADE	ENERGIA
GROSSEIRÃO Um	6	8
GROSSEIRÃO Dois	5	6

Esta não é uma luta até a morte. Se sua ENERGIA for reduzida para 4, a luta termina e seus oponentes fogem. Você, por sua vez, toma cuidado em não matá-los, já que são apenas estudantes: a regra de "morte súbita" do combate desarmado, ou a redução da ENERGIA de seus oponentes até zero contarão apenas como inconsciência e não como morte. Após a luta, vá para **337**.

245

Você sabe que sua primeira prioridade é encontrar um lugar abrigado onde passar a noite. Você está seguindo uma trilha por terreno irregular, com um vale descendo à sua esquerda e rochas aflorando na montanha à sua direita. Depois de um tempo, chega a duas cavernas à sua direita, que parecem ser suficientemente fundas para proporcionarem-lhe abrigo. A da direita tem um suave riacho que corre para o vale lá embaixo; a da esquerda é mais alta e sua entrada é parcialmente escondida por uma planta espinhenta, parecida com cactus. Você vai entrar na caverna da direita (vá para **371**) ou na da esquerda (vá para **294**)?

246

“Vossa eminência”, você se humilha, “Eu... ahn... eu não fazia idéia de que a outra espaçonave era pilotada por um de meus gloriosos mestres. Meu desejo é apenas servir: eu pensei que podia ser um pirata, e minha preocupação era pela segurança de minha carga”. *Teste sua Sorte.* Se tiver sorte, volte para **144**; se for azarado, volte para **129**.

247

Os dois Arcadianos permanecem fora da vista durante o restante da viagem. Quando aterrissa em Arcadion, eles são levados rapidamente e você recebe ordens para permanecer em sua nave enquanto ela está sendo reabastecida para sua viagem de volta. Não há chances de escapar. Você falhou em sua missão.

248

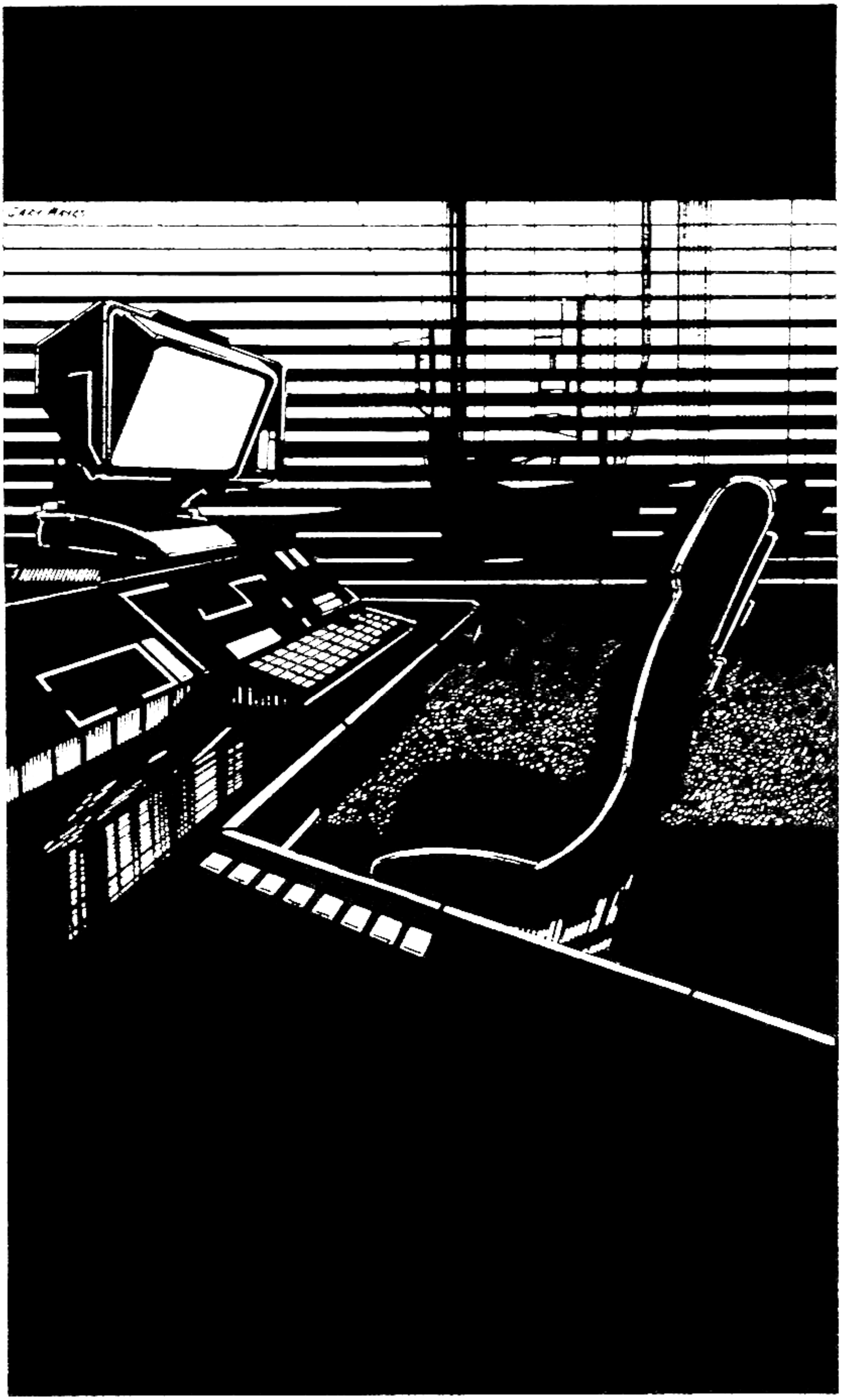
Seu blefe foi muito bem exposto. "Ha!" exclama seu inquisidor. "Você é encurvado como um arco-íris transdimensional." Você resolve que esta não é nem a hora nem o lugar de perguntar o que estas misteriosas palavras do Arcadiano do sul significam, e deixa esse grupo, consideravelmente embaraçado. Perca 1 ponto de SORTE e, apenas durante a próxima luta, perca também 1 ponto de HABILIDADE por embriaguez. Você se volta para outro grupo, que ainda está discutindo sobre a possibilidade de uma rebelião humana. Vá para **289**.

249

Você fica completamente perdido e cada vez mais exausto, enquanto a gravidade de Halmuris cobra seu preço. Reduza 1 ponto de sua ENERGIA. Finalmente, você se encontra na parte administrativa do prédio, onde é prontamente preso e levado para um escritório, onde um Arcadiano do Centro está agora trabalhando em uma pilha de papéis. No entanto, você consegue persuadi-lo de que estava inocentemente perdido e ele lhe indica o caminho. Vá para **336**.

250

Os guardas vencem-no facilmente. Talvez da próxima vez você não seja tão facilmente enganado e portanto é menos provável que seja traído.



251

O aposento além da Esfinge é escuro, mas uma grande tela de computador encontra-se sobre uma mesa, e sua luz verde, enquanto informações rolam por ela, é uma fonte de tênue iluminação. Você vai olhar a tela (vá para **319**) ou vai continuar (vá para **375**)?

252

Você sobe os degraus pulando e é imediatamente visto por uma patrulha Arcadiana, que o persegue. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **233**; se for azarado, vá para **330**.

253

O objeto que você pegou é um jatinho, mas parece tão leve que não deve ter nenhum combustível. Você o leva assim mesmo. O fogo está chamando uma atenção indesejada. Você resolve deixar o espaçoporto tão logo seja possível. Vá para **336**.

254

Há outra passagem indo para o sul. Você vai pegá-la (volte para **62**) ou vai continuar em frente (volte para **39**)?

255

"Dorado", você fala, "eu preciso ir. Mas primeiro diga-me o que sabe sobre os dígitos do computador Arcadiano." "Identifique-se", diz ele em resposta. "Qual é a senha?" Ou você sabe o que fazer ou não vai conseguir mais nada de Dorado, não importa que proteste dizendo que não poderia saber sua senha, pois acabou de chegar ao planeta. Você falhou em sua missão.

256

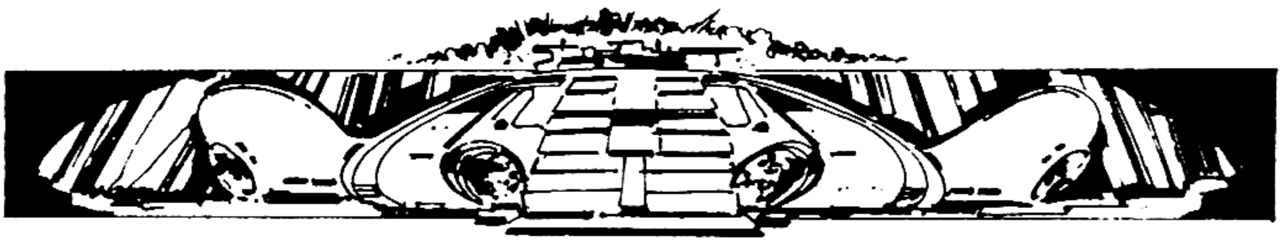
Você pode usá-lo para tornar a aproximação de seus oponentes difícil e atrapalhada, abrindo a lata rapidamente e jogando o óleo na direção deles. (Risque-o de sua Lista de Equipamentos). Isto reduzirá 2 pontos de HABILIDADE de seu primeiro oponente; quando você encontrar seu segundo oponente, porém, a luta agora está afastada da área escorregadia. Mas o óleo também deixa seus oponentes mais lentos, então você tem tempo para pegar outro item de sua mochila, se o desejar. Você escolhe a sirena de mão (volte para **21**) ou o estroboscópio (volte para **79**)? Se não escolher nenhum dos dois, retome agora para a referência anterior e resolva esta luta.

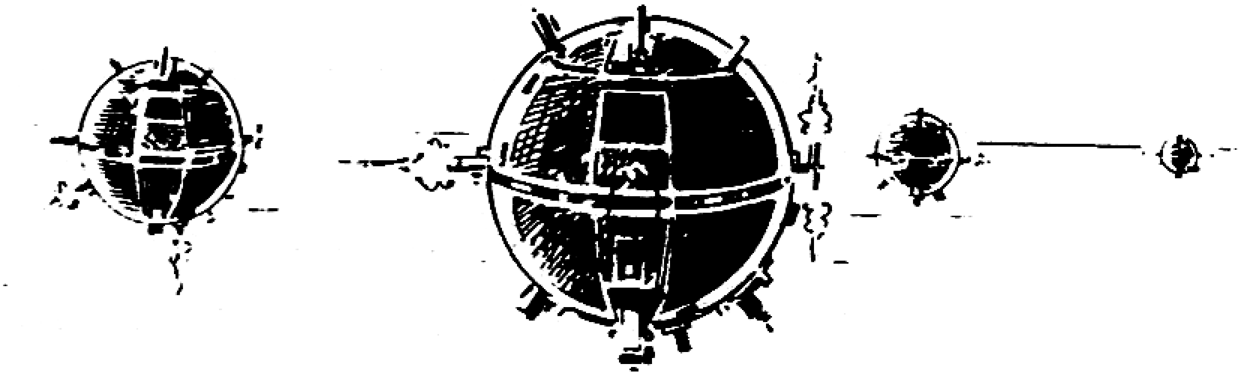
257

A passagem o leva até outro porão, com uma saída bem à frente e outra na parede norte. Você vai seguir a da frente (volte para **186**) ou a da parede norte (volte para **142**)?

258

Você tem uma carta de apresentação para alguém daqui? Se tiver, então vá para a referência que tem o mesmo número do aposento que procura. Se não, volte para **76**.





259
A cortina de fumaça fornece-lhe excelente cobertura até estar bem perto das rochas. Você então é visto, e a nave prateada sai em perseguição. Mas a fumaça serpenteante faz com que ela calcule mal a distância; enquanto você se arrasta para se proteger, ela bate pedra acima e explode. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **228**; se for azarado, vá para **288**.

260
"Por que em Tropos você quer ir até esse lugar antigo?" pergunta o homem, com suspeitas. "Está abandonado há anos. Se procura divertimento, algum entretenimento, posso dizer-lhe para onde ir." Você agradece mas diz-lhe que tem encontro com um amigo do lado de fora do Adolpho. Ele lhe diz que o Adolpho não fica muito longe, na rua 20 Norte com 7 Leste. "E onde estamos agora?" você pergunta. "Na metade da 18 Norte com 9 Leste", é a resposta. Não há tempo a perder; você tem que continuar com sua missão. Você vai seguir para norte por um quarteirão e meio e então para oeste por dois quarteirões (volte para **204**) ou para norte por dois quarteirões e meio e então para oeste por dois quarteirões (volte para **109**)?

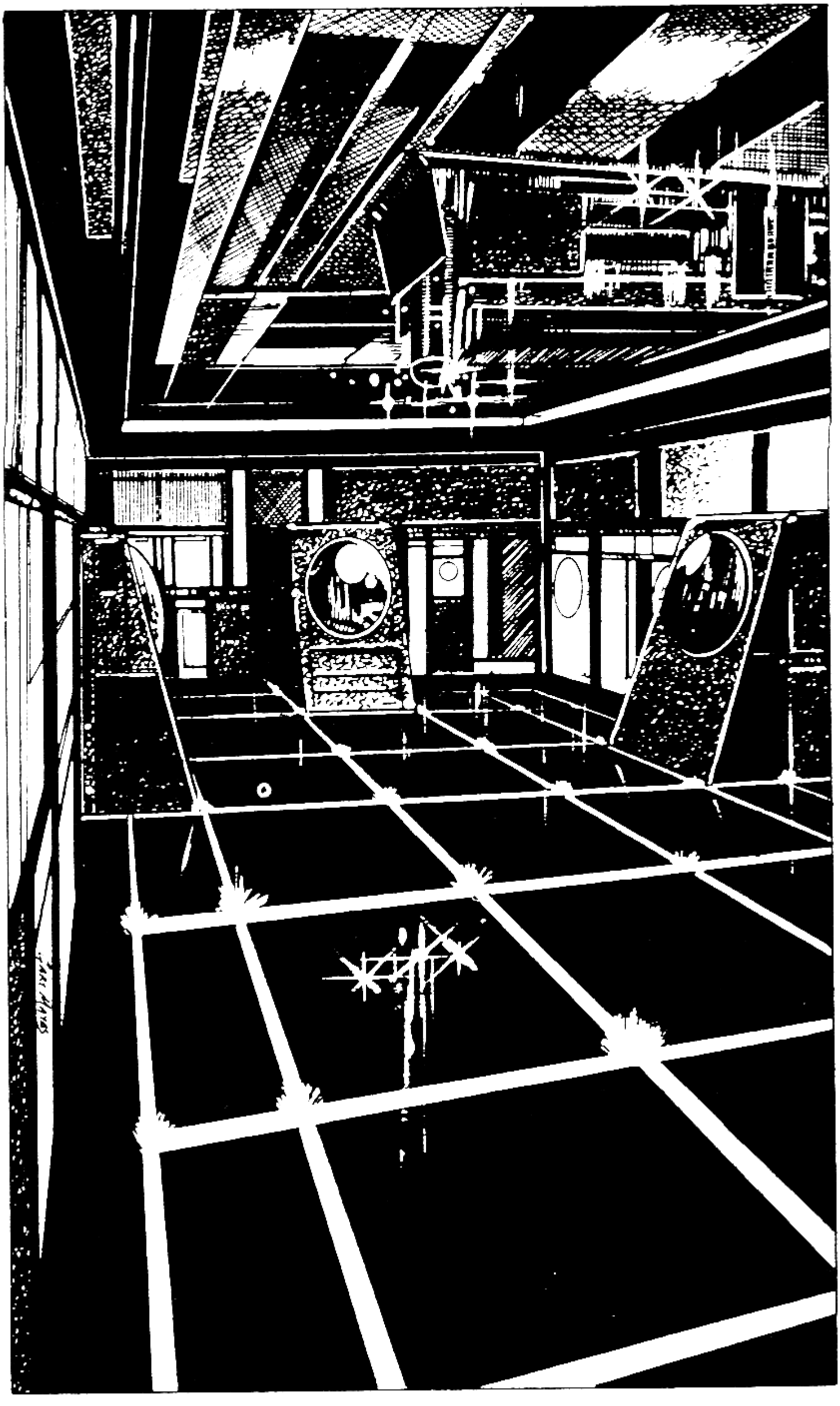
261
Musca está num estado altamente nervoso - e brincando perigosamente com o feiser. Você vai correr até lá e arrancá-lo dele (volte para **59**) ou vai falar com ele (volte para **90**)?

262
Ótimo: você se lembrou da fraqueza do Scabrok. Em alguma hora durante a luta você poderá distrair-lhe a atenção, talvez jogando um pouco de areia em seu campo de visão. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **341**; se for azarado, volte para **133**.

263
Mais guardas Arcadianos estão perseguindo-o, mas logo consegue passar pelo portão e eles interrompem a perseguição. Você a princípio se pergunta por que, mas então percebe que eles estão deixando que a noite enregelante faça o serviço deles. Há vários caminhos que você pode tomar. Vai para leste (volte para **245**), norte (vá para **342**) ou sul (volte para **181**)?

264
A situação parece desesperante, mas você está determinado a morrer como um herói, lutando contra a tirania, talvez inspirando humanos no futuro. Você apanhou no espaçoporto? Se a resposta for sim. Volte para **225**; se for não, volte para **250**.

265
Teste sua Sorte. Se tiver sorte, volte para **69**; se for azarado, volte para **36**.



266

Você se junta a um grupo de estudantes que está reunido em volta de uma máquina de bebidas no Pavimento de Ciências e está tendo uma acalorada discussão científica. Você vai se intrometer na conversa (volte para **218**) ou vai ficar quieto (volte para **11**)?

267

"Isto *zplaran*?" você pergunta, descobrindo usar o mesmo sotaque Arcadiano que o estranho ser. "*Zplaran*", replica ele, em uma voz que a você parece decididamente inamistosa, mas que aparentemente não o é. O bastão é levado de suas mãos para o interior da luz, onde flutua, suspenso de um modo que apenas uma divindade poderia saber. A forma mutante e o feixe de luz começam a vibrar rapidamente, mas em estranho silêncio. Se o bastão estiver quebrado, volte para **179**; se não, vá para **308**.

268

"Bravo!" grita o homem, quando você desliga sua espada. "Mas agora é melhor sairmos daqui. Venha comigo." Você vai dizer-lhe que prefere ser deixado em paz (vá para **314**) ou vai com ele (vá para **394**)?

269

Você entra num aposento cheio de maquinarias sobriamente brilhantes. Uma voz ressoa em toda parte: "Humano, aqui é o computador falando. Você trabalhou bem chegando até tão longe. Como pode ver, estou à sua mercê: pode me programar como o desejar." Você vai tentar programar o computador (volte para **205**) ou também sair deste aposento (volte para **94**)?

270

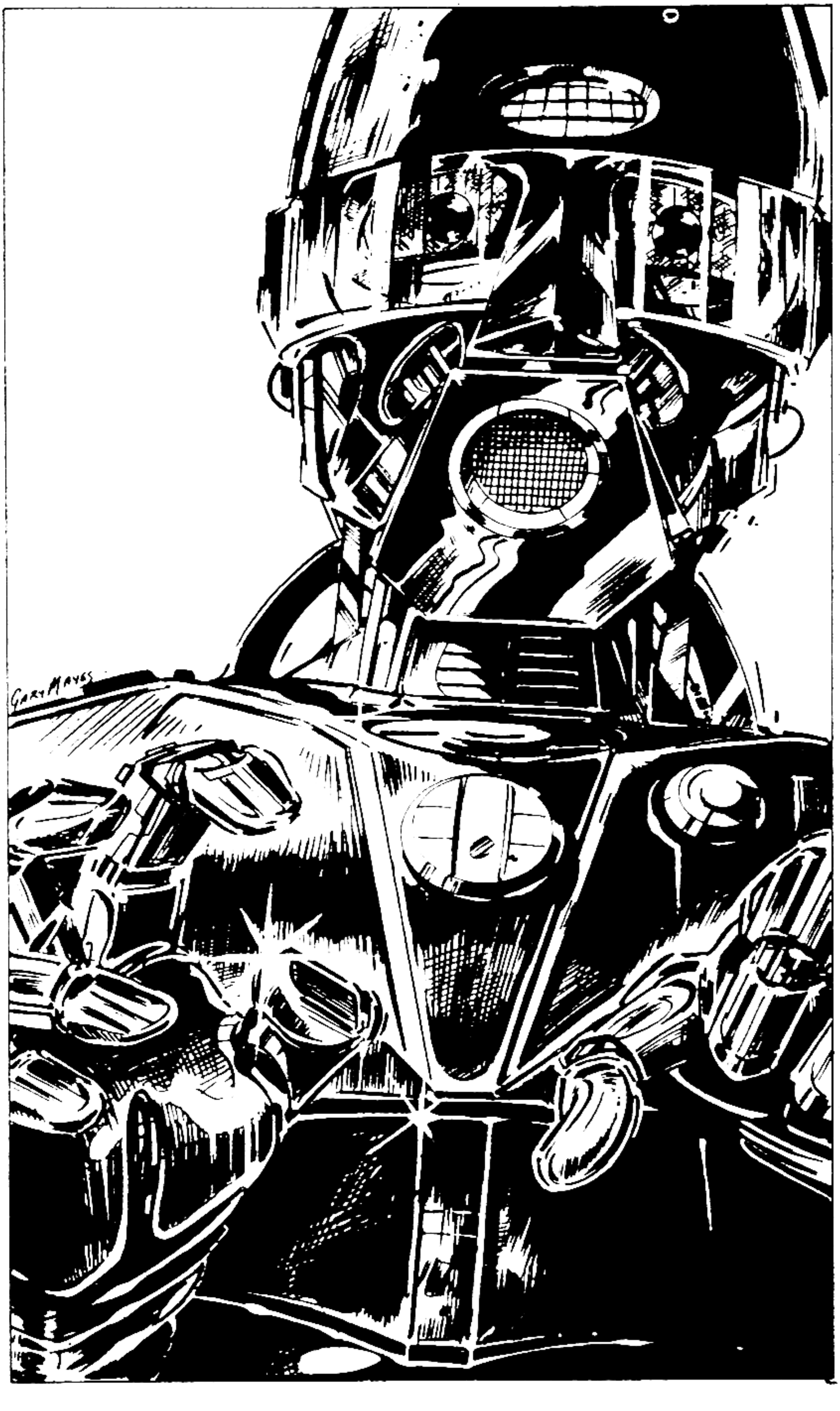
Não há sentido em lutar com ele - há muita gente em volta. Você vai oferecer-lhe 500 créditos (volte para **201**) ou um bracelete de placa de ziridium, se o tiver (vá para **365**)? Se não puder pagar ou achar que não vale a pena suborná-lo, você deixa a Universidade (volte para **146**).

271

O feiser atinge dois membros da patrulha, mas então falha, presumivelmente por não ser usado por muito tempo. Você o larga, desgostoso. Agora terá que usar sua espada para enfrentar os dois remanescentes. Jogue um dado. Se o número for par, volte para **234**; se for ímpar, volte para **24**.

272

Seus captores são humanos. Eles o vendam e levam-no para dentro do porão, onde, para sua surpresa, uma corrente de ar indica a presença de um corredor. Mas por algum tempo essa é sua última impressão – um duro golpe na nuca deixa-o inconsciente. Volte para **207**.


GARY MAYES

273

Dos humanos na base, alguns estão usando uniformes cinzas, outros azuis. Você vai perguntar a alguém de cinza (volte para **197**) ou de azul (volte para **217**)? Ou vai tentar conseguir pegar a espada de algum Arcadiano (volte para **16**)?

274

"Por que está hesitando?" pergunta Bellatrix. Você vai dizer que sabe que ele não é um agente duplo (vá para **307**) ou que precisa de mais provas (vá para **343**)?

275

Perca 1 ponto de SORTE por fracassar em ajudar um companheiro humano. Volte para **114**.

276

Os botões são tão próximos uns dos outros que é impossível dizer qual dos dois o policial estava apertando quando você o atacou. Você vai tentar o botão da esquerda (volte para **180**) ou o da direita (vá para **386**)?

277

A passagem o leva até um porão sem qualquer outra saída. Você pára apenas para "atacar" uma caixa de vidro contendo algumas irresistíveis moedas da Primeira Aliança Soviético-Brasileira. Você então volta e segue para leste pelo corredor em que estava antes (vá para **346**).

278

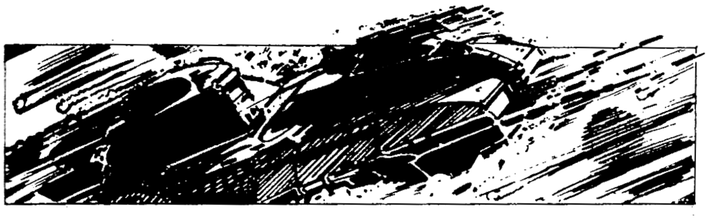
Você tem que esperar um pouco até que um robô vem entregar a refeição do Arcadiano. Enquanto isso, o Arcadiano apenas sentou-se imóvel no chão. Você ordena ao robô que o liberte. "Ah, certamente, chefe", replica ele. "Tudo o que disser." Há vezes que você acha a jovialidade programada de um robô fora de propósito! Ele o liberta, porém, você coloca o Arcadiano em seu lugar. Mas sua longa espera o enfraqueceu ainda mais, e apesar de descansar e comer, você recupera apenas 2 pontos de ENERGIA. Vá para **292**.

279

Você consegue passar pelos fios e sai à procura de esconderijo. Bem a tempo - uma patrulha chega ao buraco feito na cerca logo após você mergulhar atrás de uma árvore. Mas eles não o perseguem mais: acham que a noite enregelante fará o trabalho sujo. Eles podem estar certos. Você está do lado leste do espaçoporto, e há vários caminhos. Você vai para leste (volte para **245**), norte (vá para **342**) ou sul (volte para **181**)?

280

O *barman* vai até você com uma bebida. "Sua bebida, senhor", diz ele. "Mas eu não pedi uma bebida", protesta. "Sua bebida, senhor", ele repete, firmemente. Você vai se recusar a beber, achando que pode estar drogada (volte para **237**) ou vai aceitar (vá para **322**)?



281

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, volte para **104**; se for azarado, volte para **82**.

282

É claro! A antena! Deve ser um meio de detectar fraquezas estruturais nos prédios. É por isso que o robô só dá baques irregularmente - quando sente que um prédio é suficientemente fraco para quebrar. No entanto, não há sentido em simplesmente parar em um prédio firme, pois você teria que continuar lá e seria uma presa fácil para a polícia quando ela chegasse. Você deve retomar para **190** e lutar com a máquina; devido à pouca gravidade deste planeta, a cada Série de Ataque que conseguir atingi-la, ou você pode reduzir 2 pontos da ENERGIA dela como resultado de um golpe normal, ou pode dar um pulo no ar e acertar a antena, causando-lhe a perda de 1 ponto de HABILIDADE.

283

"Não, não há tempo para isso", fala seu amigo. "Eu sei o que está pensando - que ele deve ter visto seu rosto; mas logo logo a área inteira vai estar cheia desses vermes." Você insiste, preferindo correr o risco de ser identificado pelas autoridades (vá para **378**) ou vai esperar para ver o que seu amigo faz agora (volte para **41**)?

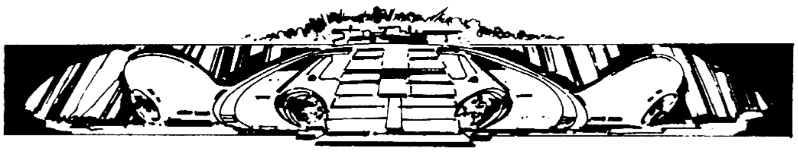
284

Tão perto e tão longe. Ele obviamente é pró-Arcadiano. Ele imediatamente chama a polícia local para prendê-lo e você falha em sua missão.

285

Você está chegando bem perto do seu hotel quando vê à sua frente alguma coisa grande vindo em sua direção. Você espera até vê-lo claramente. Ah, não! O corpo brilhante de um matador-robô está rolando sobre rodas escondidas e vem em sua direção. É como um cilindro metálico com apenas uma característica quebrando a monotonia de sua estrutura - uma antena no alto. Ele não tem características humanas: sem braços, pernas ou rosto - nada que pareça familiar ou que se possa compreender. Você não tem a menor idéia de como ele atacará e, portanto, como deveria defender-se contra ele. Você sabe que seus golpes terão algum efeito no metal suave deste planeta, mas ele parece ter sido construído para suportar muitos desses tipos de ataque: você precisa de algum meio de encurtar o combate.

O primeiro ataque do robô vem sem qualquer aviso. Um gigantesco baque atinge o chão, fazendo você tropeçar e telhas dos tetos e pequenos pedaços de mármore caírem dos prédios à sua volta. Você não tem idéia de como o robô causa o baque, mas, se já ouviu falar do "Lutador de Rua", sabe que o nome é muito acertado. Se você tiver uma granada pesada, vá para **388**; se não, volte para **190**.



286

"Sim, eu posso vender-lhe uma espada", replica ele. "Isso lhe custará 1.000 créditos." Você tem dinheiro bastante? Se tiver, e estiver preparado para pagar este preço exorbitante, faça-o e então volte para **84**. Se não puder ou não quiser pagar, você terá que fazer então um serviçinho para ele (volte para **238**).

Gary Mayes

287

"Nunca ouvi esse nome antes", diz o porteiro. "Cai fora, idiota." Você vai fazer o que ele diz (volte para **95**) ou vai tentar quebrar as trancas da porta com sua espada (vá para **366**)? É claro que você só pode quebrar as trancas da porta se ainda tiver sua espada.

288

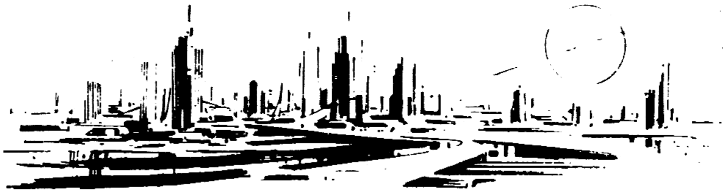
Você recebe uma chuva de fragmentos da nave explodida. Reduza 4 pontos de sua ENERGIA e, se ainda estiver vivo, volte para **46**.

289

Os Arcadianos ficam surpresos com seu atrevimento em intrometer-se na conversa deles. Um Arcadiano do Norte, particularmente enfático, vem a ser o Chefe de Polícia. Ele diz que pode provar seu ponto de vista: mesmo que os humanos se rebelem, eles seriam facilmente vencidos por ser a espécie mais fraca. "Vamos lá fora" diz ele. "Não levará muito tempo", ele se gaba para os outros.
O que ele pretende é inconfundível: ele está desafiando você a um duelo desarmado. Você o segue e a sua testemunha alegremente bêbada até uma área deserta onde ficam as unidades de lixo do hotel. Seu amigo, cambaleante, desliza em um certo estupor contra um muro. Nesta luta, você não ousa acionar sua espada, então siga as regras para combate desarmado; ele, no entanto, pode usar seu rabo. A cada Série de Ataque, jogue um dado extra e se o resultado for 5 ou 6, ele irá causar-lhe um ferimento e a perda de 2 pontos de ENERGIA, não importando o resultado da Série de Ataque.

CHEFE DE POLÍCIA	HABILIDADE 8	ENERGIA 10

Se você o vencer, vá para **329**.



290

Pela manhã, você bate à porta do alojamento dos Arcadianos, com o pretexto de perguntar sobre a saúde de Musca. O outro Arcadiano responde à batida, abre apenas uma fração da porta e diz-lhe para ir embora. Você vai fazer o que ele diz e esperar por outra oportunidade (volte para **247**) ou vai chutar a porta (volte para **281**)?

291

Você desliga sua espada e esconde-a novamente. Mas o que fará agora? Há guardas do outro lado da porta. Você vai abrir a porta e tentar blefar para passar pelos guardas (volte para **87**) ou vai investigar os botões da mesa (volte para **276**)?

292

Leva tempo e indagações cuidadosas, mas descobre com os dois Arcadianos, que agora não são nenhuma ameaça a você, três peças de informação importantes: que algumas das armas que o Império trouxe de volta a fim de preservar sua própria segurança, estão armazenadas em um arsenal no porão do prédio do computador, em Arcadion; que o código para entrar neste arsenal é 110; e que o computador consiste de três partes principais, que devem ser destruídas para garantir a eliminação da máquina. Ganhe 2 pontos de SORTE. Você agora está se aproximando de Arcadion, então volte para **118**.

293

Quando a porta se fecha atrás de você, o horror sobe às suas entranhas. Luzes brilhantes surgem de lâmpadas escondidas e revelam que você está numa sala de espelhos. Mesmo a porta atrás é espelhada. Um feixe de feiser é disparado de um lado e é refletido por um espelho de um ângulo inesperado. Em um instante, você encontra-se cercado por feixes de feiser, formando padrões loucos de luz abrasadora. Um feixe o atinge na perna, outro corta três dedos de sua mão esquerda. Então um terceiro o atinge e um quarto...

294

Quando se aproxima da boca da caverna, você tropeça em uma pedra solta. *Teste sua Sorte.* Se tiver sorte, volte para **193**; se for azarado, volte para **143**.

295

"Vamos, companheiros humanos", você grita, na esperança de obter resposta. "Agora é a hora de libertarem-se!" Dez humanos ficam do seu lado. Ainda assim estão em menor número, pois os Arcadianos atacantes foram auxiliados por aqueles que estavam no clube. Durante o combate, você tem que enfrentar quatro Arcadianos, um de cada vez. Se estiver desarmado, reduza 1 ponto de sua HABILIDADE durante este combate. Lute com seus oponentes na seguinte ordem:

	HABILIDADE	ENERGIA
ARCADIANO Um	8	12
ARCADIANO Dois	7	8
ARCADIANO Três	7	6
ARCADIANO Quatro	6	6

Você tem alguma coisa na sua mochila que possa ajudá-lo neste combate? Se você acha que sim, lembre-se desta referência (**295**), para a qual deve retomar, mas, enquanto isto,volte para **198**. Se por algum milagre sobreviver, você vai voltar para o que fazia quando foi tão rudemente interrompido, indo até a cabina de visifone (vá para **311**) ou vai deixar o clube, sentindo que já gastou muito tempo dando atenção a si mesmo (volte para **252**)?

296

Após andar um pouco, o caminho passa por uma área ponteada por grandes pedregulhos. Você pode ouvir vozes - uma Arcadiana, outra humana - vindo de detrás de uma das pedras. Parece que um Arcadiano do Centro tem um prisioneiro humano e, de uma maneira bem típica de sua espécie, parou para pensar sobre todas as possibilidades abertas a ele. O humano, enquanto isso, está implorando ao Arcadiano que pare de teorizar e que termine logo com isso.Você vai seguir ao longo desta área para evitar uma confrontação (volte para **275**) ou vai tentar salvar o homem (volte para **243**)?

297

Muito bem! A porta abre-se facilmente e deixa você entrar na antecâmara antes de fechar-se abruptamente atrás de si. Somente então é que a próxima porta se abre
- e há mais quatro grupos de portas; isto é para manter o prédio o mais livre de poeira quanto possível. Uma vez lá dentro, você pode ver a sala do computador à sua frente, mas há também alguns degraus para um porão. Você vai direto para a sala do computador (vá para **381**) ou primeiro vai ao porão (volte para **169**)?

298

Você pula para a saliência, para longe do ninho, e assim poder fazer uma boa aterrissagem. Sua chegada precipitada acorda o pássaro, que o ataca instintivamente.

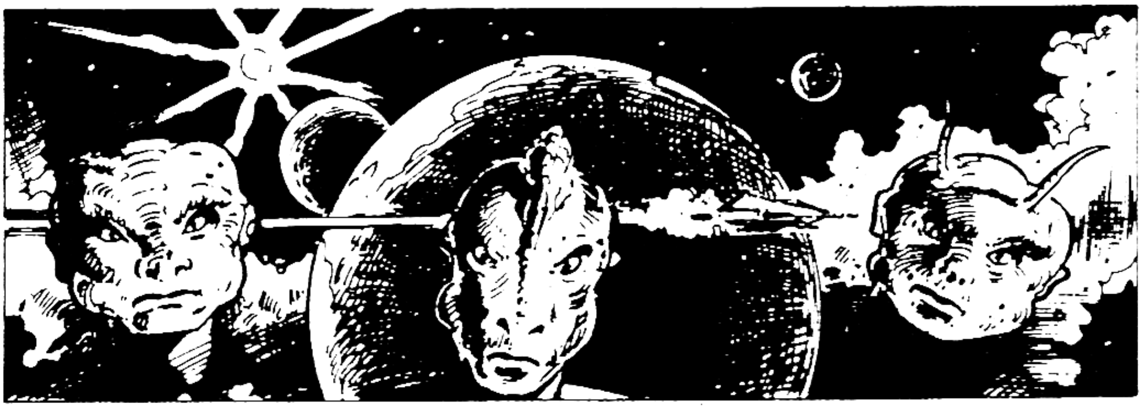
ROCKBUZZARD HABILIDADE 6 ENERGIA 8

Se você vencer sem ser ferido por seu bico ou pelas garras, volte para **40**. Porém, se foi ferido uma vez, isto significa que o pássaro passou por sua espada flamejante e que seu peso o jogará para fora da saliência e para morrer na trilha lá em baixo.

299

Do lado de fora do espaçoporto, você não tem nenhuma dificuldade em encontrar um táxi-flutuante. Você sobe e instrui o microcomputador para levá-lo ao sul da cidade, notando que uma câmera foi colocada no táxi - não havia tentativas de escondê-la. Ela provavelmente transmite tudo o que vê para o quartel-general da polícia Arcadiana e provavelmente existe também algum aparelho de escuta. É uma boa coisa que eles não possam ler mentes, porque seus pensamentos estão em disparada. Você sabe três coisas sobre o líder do submundo em Tropos: seu codinome é Bellatrix; que ele ou ela pode ser localizado através de um clube chamado Fission Chips, que fica na cidade para a qual você está indo; e que Bellatrix comanda os rebeldes rigidamente, com um código de honra que todos devem seguir. São muitas as informações que possui - mais do que sabe sobre os rebeldes em outros planetas - e deve tornar sua tarefa em Tropos relativamente fácil, se agir com sensibilidade.

A outra coisa que ocupa sua mente é que a maioria dos Arcadianos em Tropos parecem ser da espécie de guerreiro do Norte de Arcadion. A presença de tantos desses lutadores naturais pode tornar sua missão em Tropos mais árdua. Por que tantos deles foram postos aqui? Eles estão cercando os rebeldes? Os Arcadianos sabem que o Fission Chips é mais do que parece ser? Há tantas perguntas sem resposta, mas você volta sua atenção para a tarefa à mão. Ainda faltam seis horas antes do toque de recolher. Você vai instruir o táxi a levá-lo direto ao Fission Chips (volte para **176**) ou para a hospedada que os humanos de fora do planeta têm que ficar (volte para **196**)?



300

A experiência começa. Eletrodos colocados no crânio do Arcadiano são conectados aos colocados em sua cabeça pelo aparelho diabólico. Você está preso pelos pulsos a seu assento. Como vai preparar sua mente para o que se segue? Você vai deixá-la em branco (volte para **141**) ou vai seguir seus próprios treinamentos em pensamentos e memórias para fornecer uma barreira contra as idéias impostas pelo Arcadiano (vá para **357**)?

301

Você aguarda horas. Quando a poeira assenta, um sorridente rosto alienígena aparece na grade alta: "Então", diz ele, "escolheu tentar suas habilidades em nossos jogos de gladiadores. Esta é a porta para a arena. Bom, você deve passar a noite aqui; os jogos serão realizados pela manhã." Ganhe 1 ponto de SORTE por escolher a porta certa, e vá para **349**.

302

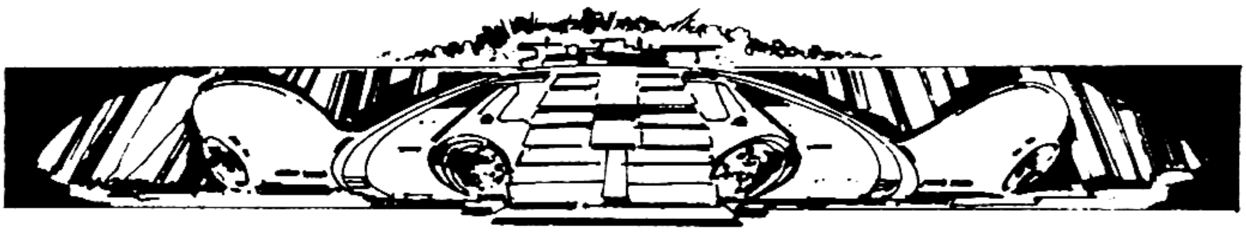
Você tem que usar o mesmo método para poder entrar de volta, mesmo sabendo que isso ligará o alarme. Você escolhe um lugar bem longe de qualquer posto de guarda e está escondido entre os prédios externos quando uma patrulha chega para investigar o que aconteceu. Você vai inocentemente para sua nave. Volte para **78**.

303

Quando você volta, o homem já foi (perca 1 ponto de SORTE). Ele certamente pensou que era pouco saudável ficar por aqui - e com razão, pois uma patrulha Arcadiana está a caminho e atrasou-se somente pelo corpo do compatriota deles que acabou de ser morto. Você caminha casualmente para a outra ponta da rua e entra na movimentada estrada principal. Volte para **132**.

304

Você quebra uma perna. Você pode esperar pela noite ou pedir ajuda. Em ambos os casos, sua missão termina aqui.



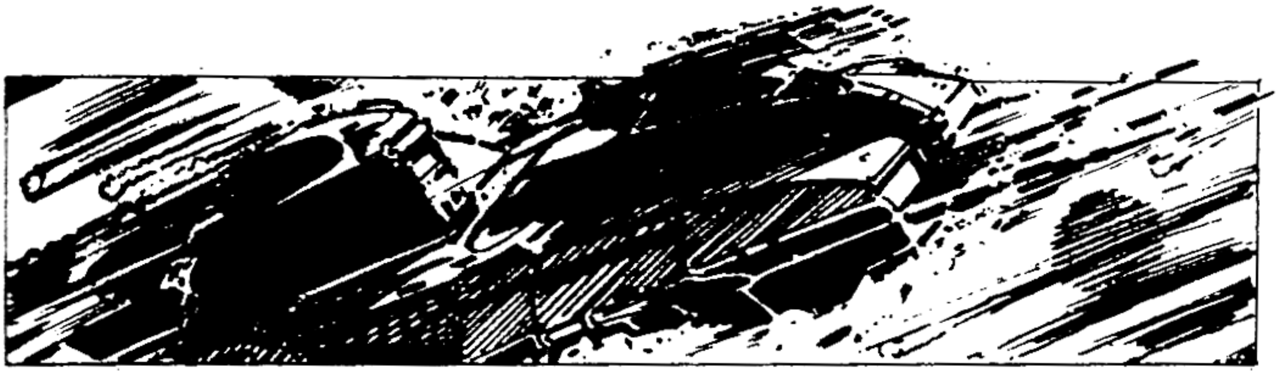
305

Logo depois que sentou-se, você nota que um deles, uma jovem mulher, está usando uma jaqueta cujos botões têm um curioso desenho de uma águia segurando um pergaminho - e que está faltando um deles. Você tem o botão que está faltando? Se o tiver, vá para **347**; se não, volte para **103**.

306

Porky é um pouco cáustico quanto à resposta; ele diz que é melhor não fazer perguntas tão ligadas a certos acontecimentos em Radix. Mas murmura alguma coisa sobre uma máquina de matar chamada de "Lutador de Rua", e como as autoridades recentemente tornaram-se bastante paranóicas para usarem-no para interromper demonstrações dos estudantes. Isso é tudo que consegue tirar dele. Parece que a universidade é um bom ponto inicial. O monotrilho o deixa perto da entrada principal. Você vai entrar direto (volte para **146**) ou vai esperar um pouco do lado de fora (volte para **178**)?

Gary Mayes



307

Por que você disse isso?Não há como *saber* tal coisa. E o ponto de vista de seus inquisidores, sua certeza sobre o *barman* poderia existir apenas se você mesmo fosse um agente Arcadiano, com conhecimento interno sobre outros agentes. Um grave engano - e fatal.

308

Agora tenho poder", diz o ser. "O bastante para até mesmo minha caixa de voz funcionar corretamente." Segue-se um barulho arquejante, que você acha ser uma risada. "Posso garantir-lhe um favor com este poder, então devo retomar para a minha galáxia. Isto é para retribuir o favor de salvar o *zplaran* da escuridão onde não posso ir." Você vai pedir-lhe para recuperar alguma ENERGIA (vá para **363**) ou se por acaso ele tem conhecimento de onde está o homem que você está procurando (vá para **377**)?

309

Você alcança o refúgio de seu hotel. Se for o Palácio do Porky e você ainda não tiver estado lá, pague 50 créditos pela noite. Se precisar de um computador, voltar para **158**; se não, volte para **134**.

310

Os humanos em uniforme cinzento são pessoal da limpeza e da alimentação. Você se aproxima de um com sua pergunta e ele lhe diz que a estação agrícola fica a cerca de dez quilômetros a noroeste do espaçoporto. Você resolve que sua próxima prioridade é uma espada, indo perguntar isso para o mesmo (volte para **197**), tenta alguém de azul (volte para **217**) ou tenta pegar uma de algum Arcadiano (volte para **16**)?

311

A porta se fecha atrás de você. "Agora o quê?" você se pergunta. Talvez pudesse ligar para um velho colega de escola que mora em Tropos: talvez isto seja uma armadilha, talvez... Mas que clique foi esse? Um pequeno orifício abriu-se no teto! Ah, não - gás! Uma densa nuvem logo o envolve. Quando cai, você se ouve tossir, mas parece que o som veio de muito longe. Então o chão sob si se abre e você cai no buraco, mas não percebe chegar o fim. Volte para **207**.

312

O problema com isso é que você tem apenas uma granada, e sua explosão irá destruir apenas um dos computadores. Você pode escolher o que está na parede oposta à da porta (volte para **139**), o que está contra a parede da esquerda (volte para **203**) ou aquele que está na parede da direita (volte para **51**)? Como alternativa, você pode retornar para **381** e escolher novamente, se você tiver alguma outra escolha a fazer.

313

Sem escolha, entra na arena. A porta range e fecha-se atrás de você, que fica assoberbado pela luz estonteante do sol, o rugido da multidão e o estranho cheiro da areia azul clara Radiciana no chão. Você observa as possibilidades: barreiras altas cercam a arena; o chão é coberto com areia. Então é isto. Você não terá nenhuma outra ajuda a não ser você mesmo. Um silêncio repentino cai sobre a arena. Uma porta do outro lado se abre e surge a criatura mais hedionda que você jamais viu ou imaginou - um Laphadorm, criado tanto para o grotesco quanto por suas habilidades guerreiras. Ele é coberto por escamas vermelhas; tem um pescoço retangular, como o de uma tartaruga; sua cabeça é semelhante à de um leão, mas as línguas que dardejam de suas mandíbulas duras se parecem mais com múltiplas serpentes. Resolva este combate:

LAPHADORM	HABILIDADE 7	ENERGIA 12

Se o vencer, volte para **106**.

314

"Como quiser" diz ele, franzindo as sobrancelhas. "Mas como está armado, presumo que tenha alguma razão especial para estar em Tropos. Você recusa minha ajuda - mas talvez em alguma hora precise dela." Você agradece mas deixa-o só. Na rua, deve prosseguir o mais rápido possível e encontrar o Fission Chips. Você sabe que para norte sai da cidade, então segue para sul (volte para **99**).

315

Musca permanece surpreendentemente calmo durante a luta, mas começa a humilhar-se à sua frente de modo bastante constrangedor quando você ganha. Você tira vantagem da situação e ordena-lhe que conte o que sabe sobre o computador em Arcadion. Com voz alterada, ele conta que não sabe, mas que o Arcadiano morto sabia demais. No entanto, você descobre que um dos arsenais Arcadianos fica no porão do prédio do computador e que o código de entrada é 110. Ganhe 1 ponto de SORTE. Você agora está se aproximando de Arcadion; volte para **118**.

316

Em sua mochila, os dois disquetes contam como se fosse um único item. Se você já tem o limite de seis itens, deve desfazer-se de um para poder levar os disquetes. Agora tem que encontrar um computador. Você deixa a Universidade antes que seu crime seja descoberto. Volte para **235**.

317

Você dispende o dia inteiro fazendo buscas infrutíferas pela cidade, e até mesmo tenta novamente na Universidade, mas não encontra nenhuma pista. Você falhou em sua missão.

318

Os Arcadianos em patrulha mal lançam-lhe um segundo olhar. Antes de chegar à Alfândega, o próximo ponto de verificação, você quer livrar-se de algum de seus equipamentos? Se quiser, encontre um lugar no banheiro dos humanos para fazê-lo. Tendo ou não se livrado de algum dos itens, volte para **33**.

319

Quando você olha na tela, ela escreve uma única mensagem: "A curiosidade matou o gato." É verdade. O computador ofereceu-lhe conhecimento e você caiu na armadilha. Suas defesas caíram e o computador Arcadiano tomou conta de sua mente. Sua missão termina aqui.

320

Em seu estado empoeirado e descomposto, você julga pouco sábio retomar ao museu principal. Talvez haja um caminho para sair desses porões. Você examina o corpo do vigia e pega seu molho de chaves. Porém, antes que possa examinar o corpo mais detalhadamente, o comunicador do vigia apita e uma voz Arcadiana soa, perguntando onde ele está. Agora é que a busca vai acontecer mesmo!

O porão em que se encontra tem dois corredores que seguem pela parede leste. Atrás de você está a escada que sobe para o museu. Você vai seguir pela passagem da esquerda (volte para **127**) ou a da direita (volte para **257**)?

321

"Bem, então", continua ele, "precisamos de alguém para ficar no lugar de Coryus, não é? Você tem uma escolha", ele lhe diz. "Você pode fazer um serviçinho para nós, ou morrer." Você vai lutar com seus captores (volte para **80**) ou vai fazer como sugere o homem (volte para **238**)?

322

Você a bebe – mas ela está drogada. Quando você chegou em Tropos, tentou pegar um táxi direto para o clube? Se a resposta for sim, vá para **372**; se não, volte para **207**.

323

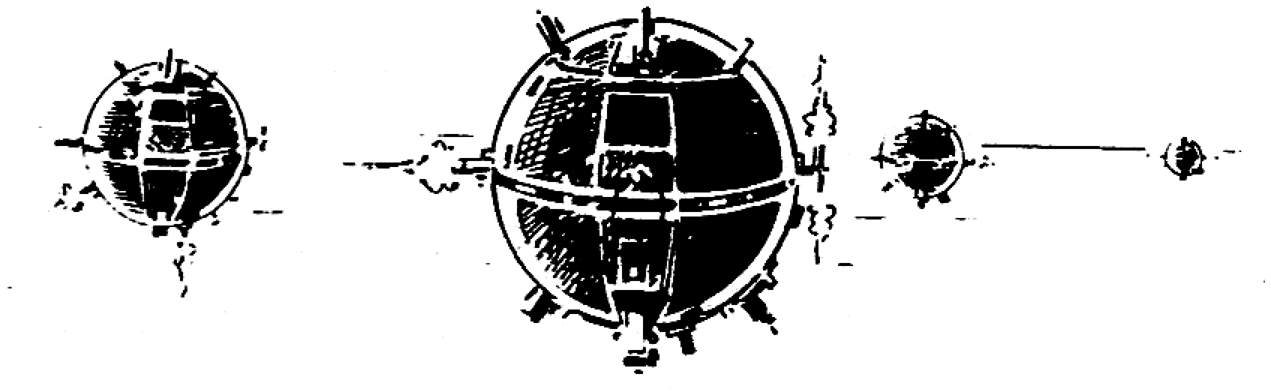
Miraculosamente, sua velocidade o faz passar relativamente incólume pelo perigo. Mas seus esforços, arranhões e queimaduras custam-lhe 2 pontos de ENERGIA. A nave alienígena foi incapaz de segui-lo pela fumaça e agora está longe. Você vai correr para o prédio (vá para **338**) ou para as pedras (volte para **259**)?

324

Você se encontra de volta ao primeiro porão, onde matou o vigia. O grupo de busca está à sua espera. Sua missão termina aqui.

325

Não importa qual foi o método usado para remover o invólucro, sua morte logo se seguirá, pois o hélio líquido que você liberou se espalha pelo chão e congela seus pés antes de evaporar. Tendo perdido toda a sensação em seus pés, você cai, quebrando-os na altura da canela. Você falhou em sua missão.



326

O porteiro olha cuidadosamente para você, então fecha a portinhola. Depois de um instante, ouvem-se ferrolhos sendo abertos no outro lado da porta e permitem que você entre. Tornar-se membro do clube custa 250 créditos. Enquanto o porteiro está fazendo seu cartão de membro, você observa a paisagem. A clientela é uma mistura de humanos com Arcadianos, mas há somente alguns poucos Arcadianos, e em sua maioria são do Sul. A seção dos Arcadianos é muito confortável, com assentos forrados, mesas de madeira de lei e serviço de mesa. A seção dos humanos é pobremente equipada com mobília de *formoplas* manchada e marcada. O ar está denso com o odor de álcool e da fumaça de *glazium*, uma droga meio legal. Um ou dois Arcadianos, no entanto, mostram como são superiores à lei fumando tabaco abertamente.

O porteiro interrompe sua observação ao entregar-lhe o cartão e dizer: "Só mais uma coisa, senhor – uma precaução de segurança. Tenho certeza que compreenderá. Nossos clientes Arcadianos insistem nisso." Ele passa um detector de metal sobre seu corpo que, é claro; não lhe diz nada; e não há nada de muito suspeito em sua mochila. Ele então começa a revistá-lo. Se você não tiver mais sua espada, isto não o preocupará (volte para **64**). Se ainda a tiver, você vai dizer que mudou de idéia e sair do clube (vá para **390**) ou vai submeter-se à revista (vá para **358**)?

327

Infelizmente, nenhuma outra oportunidade se apresentará e você perecerá no frio enregelante da noite que cai.

328

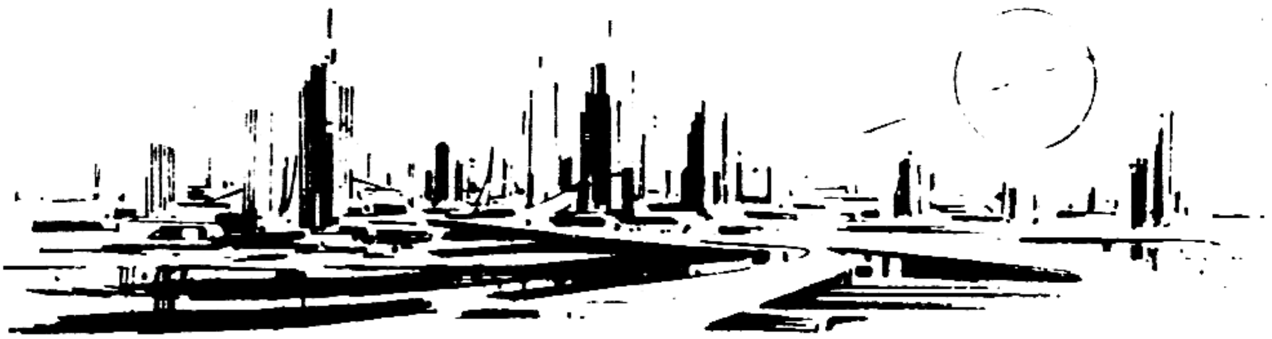
Em seu estado enfraquecido, você é incapaz de evitar que o policial mergulhe na mesa e pressione o botão. Guardas "chovem", em número demasiado para que você possa enfrentá-los. Eles o eliminam em um segundo.

329

O amigo do Arcadiano do Norte está lutando para ficar de pé; mas você o nocauteia rapidamente. Então você examina os bolsos do Chefe de Polícia e encontra 750 créditos, que pega, e seu caderno de notas. Ele está cheio de assuntos diários da polícia, mas uma observação chama-lhe a atenção:"Checar Z, na Universidade." Este pode ser seu ponto de partida. É perigoso demais voltar para o hotel, então vai imediatamente para a Universidade. Você vai entrar logo (volte para **146**) ou vai esperar um pouco do lado de fora (volte para **178**)?

330

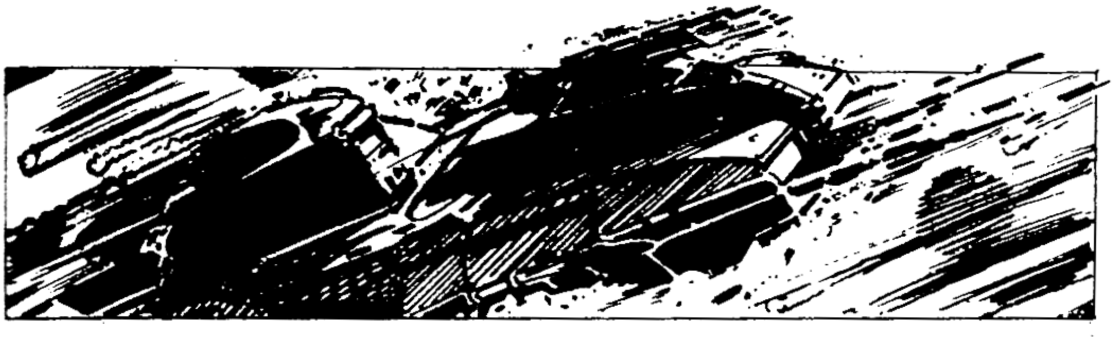
Apesar de todo seu malabarismo entre pedestres e becos, a patrulha continua aproximando-se, inexoravelmente. Finalmente, um passante faz com que você caia e, antes que consiga levantar-se, cinco espadas-laser e chicotes atingem-no na cabeça e nas costas desprotegidas. Você falhou - e não pode culpar ninguém além e você mesmo.



331
Você não foi atingido no seu braço da espada. Reduza 2 pontos de ENERGIA pela dor. Se ainda não o tiver feito, pode explorar a outra falha ao ir para **355**; se você acha que já é tempo de continuar sua jornada, volte para **10**.

332
Não há nada que você possa fazer com uma espada-laser, a menos que possa chegar ao interior removendo o invólucro. É isto que você resolve fazer (volte para **325**)? Se tiver uma alternativa, retome para **381** e escolha novamente.

333
Você está andando por uma passagem empoeirada. Teias de aranha acariciam seu rosto; os olhos vermelhos e a forma aerodinâmica de algum tipo de roedor Radiciano aparecem brevemente na luz bruxuleante. Um pouco mais adiante, outra passagem abre-se para norte. Você vai continuar em frente (vá para **346**) ou vai virar para norte (volte para **277**)?



334
Você vai enfrentar o homem (volte para **157**) ou vai fugir (volte para **124**)?

335
"Nunca ouvi falar", replica o homem, "mas você pode tentar na loja de *hardware* aqui do lado." Você agradece polidamente. É melhor ir na loja de *hardware*. Vá para **382**.

336
Você retorna para a parte principal do espaçoporto, para pegar suas marcações. A noite congelante não está muito diferente. Como é que você vai sair da base? Ela é cercada por uma cerca de fio perimetal e as duas entradas principais, a leste e oeste, estão guardadas. Se você tiver um jato portátil, volte para **128**; se tiver um par de alicates, vá para **393**; se não tiver nenhum desses dois itens, volte para **2**.

337
O jovem que você salvou leva-o para o bar dos estudantes e paga-lhe uma bebida e comida (recupere 3 pontos de ENERGIA). Você se junta a alguns amigos dele em uma mesa. "Ei, pessoal!" fala o jovem. "Este Terráqueo aqui acabou de dar olhos negros a dois Olhos Negros!" Depois que as inevitáveis perguntas terminam você indaga quem são os Olhos Negros e descobre que são um grupo político pró-Arcadiano. Os estudantes estão planejando uma demonstração contra os arquivos pessoais que o Secretário da universidade mantém sobre cada membro, mas os Olhos Negros concordam com o sistema. Você finalmente vai embora. Vai para o Pavimento de Ciências, se ainda não tiver ido lá (volte para **266**), para o escritório do Secretário da Universidade (volte para **214**) ou vai deixar a Universidade (volte para **235**)?

338

Acerca de meio caminho de lá, a cobertura de fumaça termina. Você é imediatamente visto e atingido.

339

Você consegue persuadi-lo de que o item é inofensivo. Vá para **374**.

340

Você se vira para lutar com ele, mas a base do feiser atinge-o na têmpora e você cai no chão. "Que pena", diz ele. "Estava ansioso por nossa pequena experiência." Ele então aperta o gatilho, terminando com sua vida.

341

Quando distrai o Scabrok, você consegue acertar um local particularmente vulnerável e fere-o tão seriamente que reduz 1 ponto de HABILIDADE dele, assim como 2 pontos de ENERGIA. Em outras palavras, você o enfrenta como se segue:

SCABROK	HABILIDADE 7	ENERGIA 12

Se o vencer, volte para **54**.

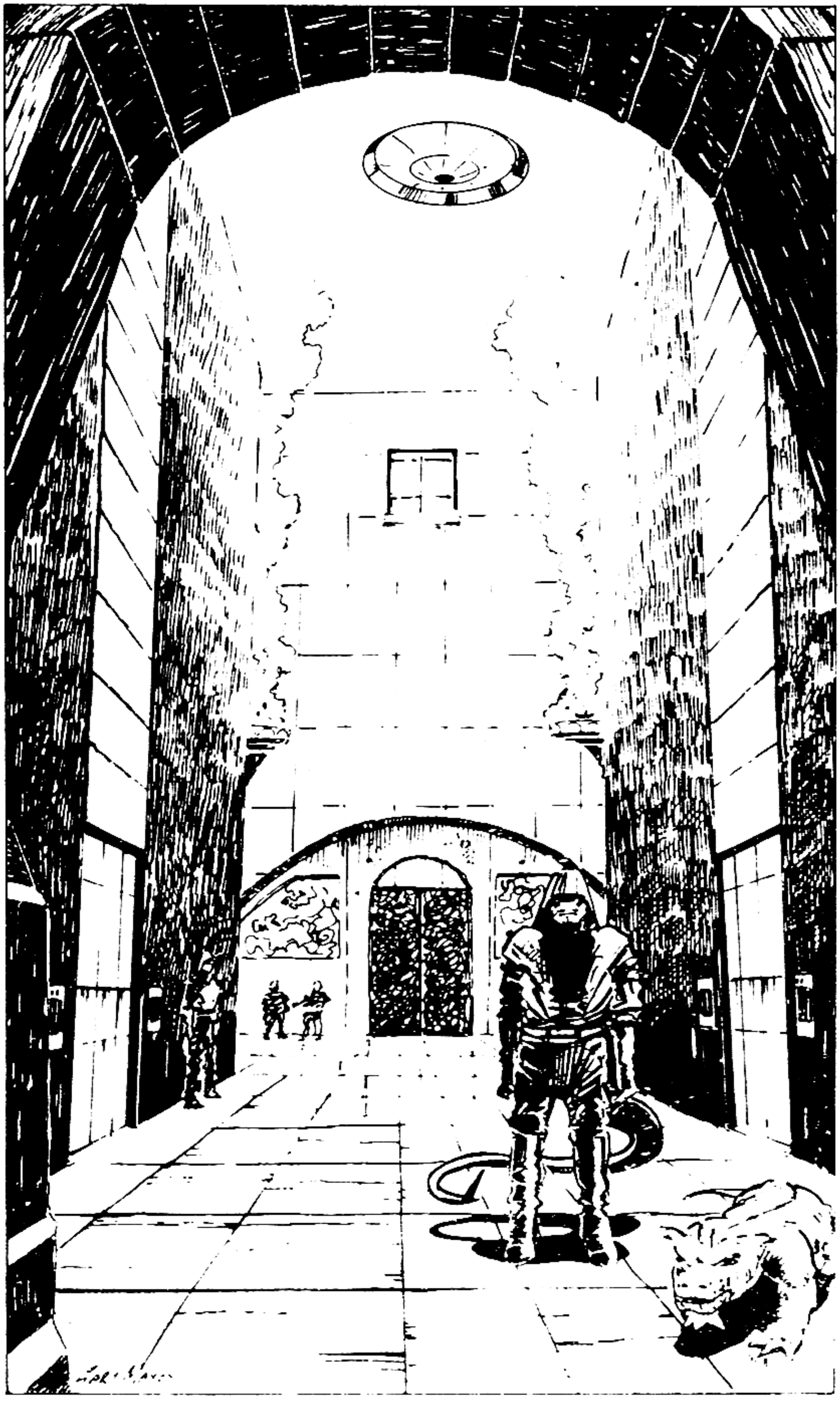
342

Você sabe que sua primeira prioridade é encontrar um abrigo onde passar a noite. Após um certo tempo você se aproxima de uma árvore - ou talvez seja um arbusto grande, ou até mesmo uma pedra coberta por folhas. Tudo o que pode ver é a densa folhagem movendo-se gentilmente, como se estivesse sendo soprada por uma brisa, e com cerca de três metros de altura. Você caminha em volta dela: é igual em todos os lados. Se puder penetrá-la, ela é densa o bastante para prover-lhe abrigo: presume-se que seja assim que ela permaneça viva em temperaturas abaixo de zero. Você vai tentar entrar (volte para **208**) ou desconfiar desta misteriosa planta móvel e prosseguir (volte para **327**)?

343

"Ah! Um senso de justiça. Isto faz com que a balança tenda a seu favor, vocês não acham?" Bellatrix pergunta aos outros dois. Eles concordam. Além do mais, como um dos homens aponta, você sabe tão pouco sobre seus inquisidores que, mesmo que seja um espião, a informação que poderia passar causaria apenas uma interrupção temporária na operação rebelde. "Tudo bem", diz Bellatrix. "Vou dizer-lhe o que sei. Temo que não seja muito apesar de todos os nossos esforços.
Há rumores de que os Arcadianos do Norte fizeram uma canção guerreira para ajudá-los a lembrar uma seqüência de três dos dígitos. Eu, porém, não sei quais são, ou onde esta seqüência se encaixa na série dos dígitos; mas eis a canção, se for de alguma valia:

"Oh! Combate mortal é uma tal alegria:
Sem amolação, sem expedições sutis.
Império de Arcadion! Império de Arcadion!
Avante, sempre avante!
Combates abertos me deixam alto:
Não importam as vantagens - vamos fazer ou morrer!
Eternamente Arcadion! Império de Arcadion!"



Isso é tudo o que consegue com Bellatrix, então a informação dos outros dois planetas são extremamente cruciais. Todo seu equipamento lhe é devolvido: você lhes agradece a generosidade e confiança ao devolverem-lhe a espada, que pensara ter perdido. Recupera 2 pontos de SORTE pela informação e o equipamento. Eles também têm uma garrafinha de loção de raiz de *quandar*, que curará até 4 pontos de ENERGIA em ferimentos, mas você terá que comprá-la por 50 créditos e usá-la imediatamente. Faça-o se desejar e então volte para **25**.

344

Você caminha audaciosamente para a entrada leste em seu disfarce. Os guardas mandam que pare e perguntam-lhe o que esteve fazendo fora da base e de onde vem. Você explica-lhes que saiu pela entrada oeste. Vai dizer que está consertando um helicóptero caído (volte para **26**) ou que foi levar provisões para uma patrulha externa (volte para **220**)?

345

Após torturar sua consciência, resolve que sua missão é mais importante que qualquer pessoa do submundo e que você pode contar-lhes o suficiente para deixá-los contentes sem no entanto contar-lhes *tudo*. Assim o faz. No dia seguinte, depois de checar suas informações, o comandante retorna. "Muito bem, Terráqueo", diz ele. "Sua sentença foi mudada de morte certa para morte provável." Ele ri zombeteiramente e leva-o sob vigilância para um aposento com duas portas.
"Uma dessas portas leva para a morte instantânea; a outra para uma arena de gladiadores. Tais lutas são uns de nossos divertimentos. Freqüentemente enviamos criminosos para escolher entre uma dessas duas portas." Os guardas observam-no de perto e você percebe que eles o matarão se apresentar a menor resistência. "Se você... ahn... partilhar de nossa luta e vencer as duas criaturas que serão colocadas contra você, nós o escoltaremos de volta à sua espaçonave. Depois das informações que nos deu, seria melhor que não caísse nas mãos de seus companheiros humanos, não acha? Bom, faça sua escolha - qual porta?" Você vai passar pela porta da direita (volte para **293**) ou a da esquerda (vá para **397**)?

346

O corredor, que está entulhado de caixotes e outros objetos do museu, curva-se gradualmente para a direita, até que você está seguindo para oeste em vez de para leste. Há uma passagem seguindo para sul (volte para **62**) ou você vai continuar em frente (volte para **8**)?

347

Ela fica fascinada pela estória de como você achou o botão, mas aponta o fato de que isso não prova que você não é um espião Arcadiano, enviado para descobrir o assassino do recepcionista da hospedaria. Ela pensa um pouco. "Tudo bem", fala, finalmente. "Isto é o que fará. Estou indo embora. Cinco minutos depois de eu ter ido, entre na cabina do visifone ali. Então veremos..."
Isso tudo lhe parece um pouco suspeito, mas você não tem mesmo escolha e não pode segui-la pois os amigos musculosos dela o cercam. Depois de um certo tempo, um deles diz, pelo canto da boca: "Ok, vá!" Volte para **81**.

348

Quando deixa o arsenal, a porta fecha-se atrás de você e uma voz mecânica diz: "O código de entrada agora está mudado. O novo código será circulado pelo pessoal autorizado." Este é um sistema de segurança com o qual não contava: então não haverá como voltar ao arsenal.
Seu próximo problema é que por causa do tamanho do arsenal, levou um certo tempo para encontrar os itens que precisava e você emerge das escadas para ser confrontado por uma patrulha Arcadiana. Não pode usar nada do que pegou contra ela, a não ser uma granada fóton e um feiser de mão. Se usar a granada, volte para **86**; se usar o feiser, volte para **271**; se não tiver nenhum desses dois itens, então você está morto.

349

Pela manhã você acorda apenas ligeiramente refrescado de um sono povoado por pesadelos.Você é acordado por um guarda, que lhe dá uma tigela de água suja. "Não queremos que fique fraco *demais* para os jogos", diz ele. Recupere 3 pontos de ENERGIA pelo descanso e pela comida. Quando o guarda retorna, você vai atacá-lo (volte para **206**) ou vai permitir que ele o guie até a arena (volte para **231**)?

350

Encostado no batente está um dos Arcadianos, que parece assustado. "Eu... eu estou com dor de cabeça", diz ele. "Pelo menos acho que é por isso que estou aqui, mas..." Ele se cala. Você vai dizer-lhe que o robô-médico lhe trará um pouco de interferon nos alojamentos dele (volte para **212**) ou vai convidá-lo a entrar (volte para **230**)?

351

Você consegue pegar o Arcadiano em fuga antes que ele alcance a rua principal. Neste estado enfraquecido, não será difícil despachá-lo.

CAPANGA ARCADIANO	HABILIDADE 5	ENERGIA 6

Se você o vencer, volte para **7**.

352

A granada falha em explodir. Volte para **190**.

353

O homem atrás da mesa diz secamente: "Ensine-o a não interromper."Um golpe certeiro em seus rins reduz 2 pontos de sua ENERGIA. Quando conseguir levantar-se novamente, volte para **321**.

354

"Alegre-se!" você diz entusiasmado, enquanto se esparrama na cama, cujo estrado responde com alarmantes *bongs*."Isso pode não acontecer nunca."
"Já aconteceu", geme o homem.
"Como assim? De onde você é?" pergunta-lhe.
"Ah, eu sou de Tropos. Estou aqui apenas porque aqueles assassinos porcos me deixaram sem casa. Eles suspeitavam que eu fosse um rebelde, sabe. Minha esposa... meus filhos... "Ele se interrompe novamente e soluça, o rosto enterrado nas mãos.
Você vai ficar com ele e tentar acalmá-lo (volte para **136**) ou vai deixá-lo quieto com sua dor (volte para **60**)?

355

A falha é profunda e estreita e você não pode ir até o fundo. A força do pássaro, que já conheceu por tê-lo enfrentado, é novamente provada pelo tamanho dos objetos que encontra - coisas menores provavelmente teriam caído nas profundezas inacessíveis da fissura. Afora alguns pedaços inúteis de metal e um míssel espião quebrado, você encontra um bastão com sete faixas de diferentes metais envolvendo o centro de madeira, uma caixa contendo 180 créditos e uma sonda mental. A sonda caberá em sua mochila antigravidade, mas se você levar o bastão, isso fará com que sua descida seja mais arriscada, já que terá que levá-lo na mão. Ainda mais alarmante é o fato de que uma força tênue parece estar sugerindo que leve o bastão. Você não pode dizer se a força é boa ou má, mas pode resistir a ela, se desejar. Anote em sua Lista de Equipamentos os itens que pegar. Você vai explorar a outra fissura (volte para **14**) ou vai descer de volta para a trilha a fim de continuar sua jornada (volte para **10**)?

356

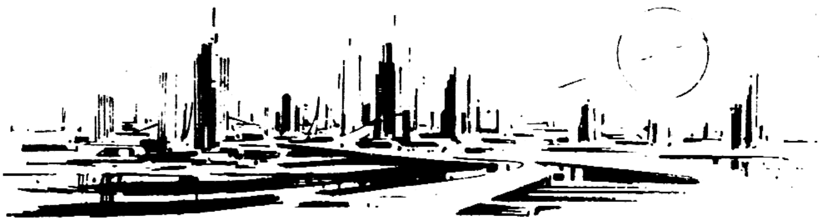
Ele lhe diz que ela vai para os porões onde o museu armazena todos os artefatos que não se encontram em exposição, e oferece-lhe para mostrar-lhe o local. Você vai aceitar (vá para **392**) ou vai para a Universidade (volte para **146**).

357

Isto não funciona: dá ao Arcadiano acesso fácil aos seus processos de pensamento, que ele pode então usar para seus próprios interesses. Volte para **55**.

358

Ele é muito meticuloso e logo encontra sua espada. Contudo não a remove e fala em uma voz baixa, como se para si mesmo, enquanto finge que continua a revistá-lo: "Interessante, muito interessante. Uma espada tratada para evitar detecção de metal. Nenhum espião Arcadiano precisaria de tal precaução. Creio que provavelmente veio ao lugar certo. Espere no bar por alguns minutos e depois vá para a cabina do visifone. Volte para **37**.



359

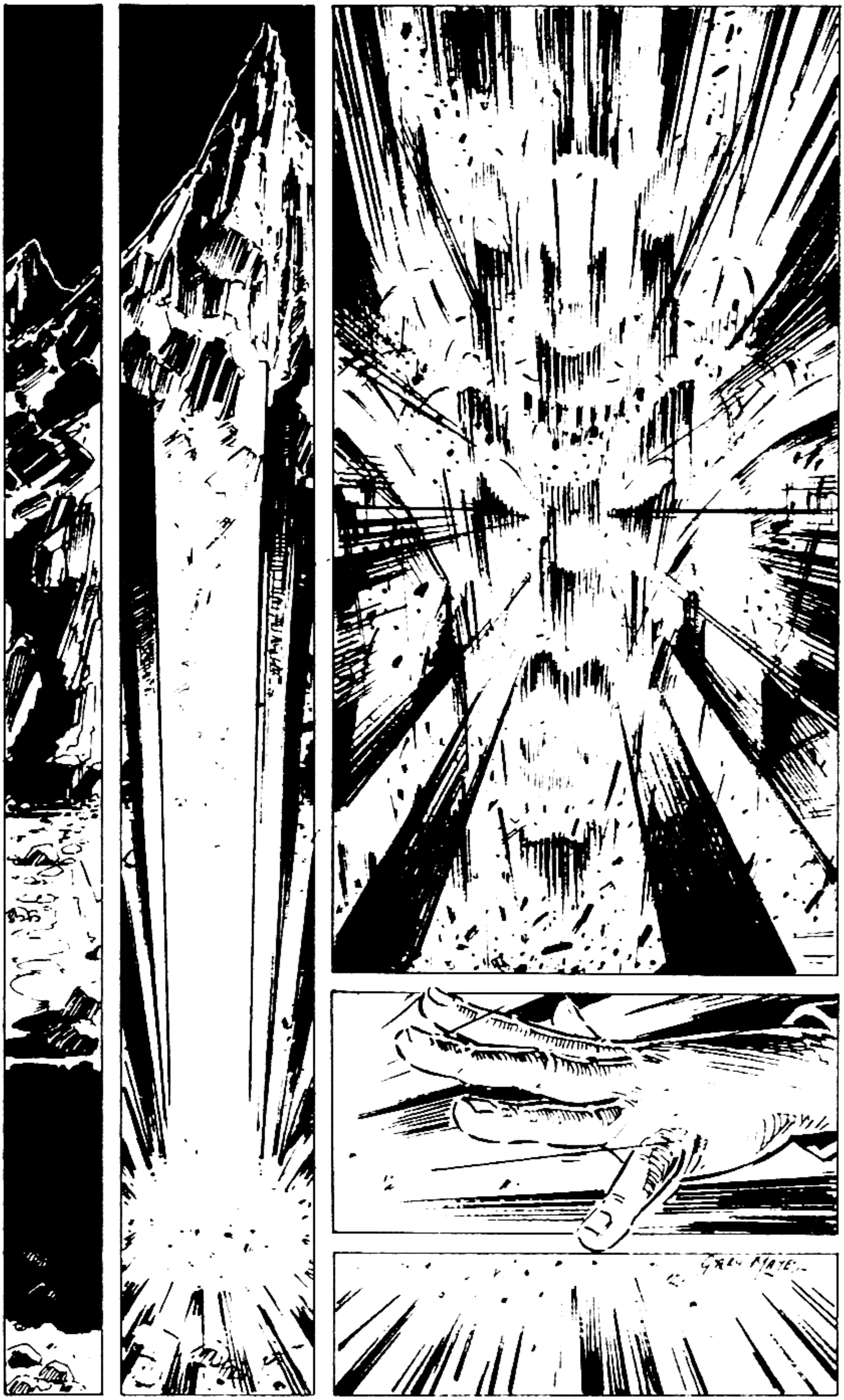
Sua queda apenas o entontece. Descarte a peça de equipamento agora inútil e volte para **30**.

360

A porta aguenta seus esforços. Você machuca um pouco seu ombro, então reduz 1 ponto de sua ENERGIA. Agora não tem outra alternativa a não ser esperar. Volte para **301**.

361

Você sorri para Musca, como se dissesse: "Tá tudo bem", e destranca a porta para o outro Arcadiano, que está empunhando um feiser! Musca deve ser importante, se foi retirado um feiser do arsenal para vigiá-lo. Você agora está comprometido a tomar uma atitude audaciosa e arriscada. Terá que livrar-sedo "amigo" de Musca, mas não tem nenhuma chance em um combate direto contra um feiser. Você vai dizer-lhe que sabe de tudo (volte para **167**) ou deixá-lo levar Musca por enquanto (volte para **290**)?



362

Antes que você possa fazer mais alguma coisa, a porta do clube se abre de repente e uma dúzia de Arcadianos do Norte entra, guiados por um Arcadiano do Centro de rosto cruel. Você logo suspeita quem os guiou até ali, ao mencionar o clube em um "táxi grampeado".
"Cuidado! Batida!" grita o porteiro, a última palavra terminando em balbucio quando uma espada-laser cauteriza-lhe os pulmões. Imediatamente, o bar vira um tumulto; aqueles que não ficaram congelados em seus lugares estão correndo, gritando. O que você fará? Pode ser que eles estejam atrás de você, então vai se entregar, na esperança de salvar a operação do submundo no clube (volte para **192**)? Ou vai lutar (volte para **295**)?

363

Ele o toca levemente com o bastão e você se sente revigorado. Seja ciência ou superstição, você recupera 4 pontos de ENERGIA.Volte para **114**.

364

A única resposta é uma risada de escárnio. O traidor! Ele deve ter avisado as autoridades pelo visifone. Não há tempo para tentar outra casa. Você vai ter que se defender. Volte para **264**.

365

Seus olhos se arregalam quando ele vê o bracelete este é realmente um tesouro raro. Ele olha furtivamente para os lados e então o embolsa (risque-o de sua *Folha de Aventuras*). A cobiça ganhou do senso de justiça dele. Vá para **392**.

366

Algumas estocadas abrem-lhe a porta do clube. "Pela segurança da SAROS, você não deveria ter feito isso", sussurra o porteiro. "Não podemos colocar nossa operação em risco defendendo abertamente tal atitude tola." Ele sai da frente para abrir caminho para os vários Arcadianos atacantes, que estavam calmamente sentados no clube até você chamar a atenção sobre si mesmo de maneira tão rude. Você terá que enfrentá-los mas, como está imprensado contra uma parede no alto no pequeno lance de escada que há dentro do clube, poderá combatê-los um de cada vez, nesta ordem:

	HABILIDADE	ENERGIA
ARCADIANO DO NORTE	8	12
ARCADIANO DO SUL Um	6	10
ARCADIANO DO SUL Dois	7	8
ARCADIANO DO SUL Bêbado	4	8

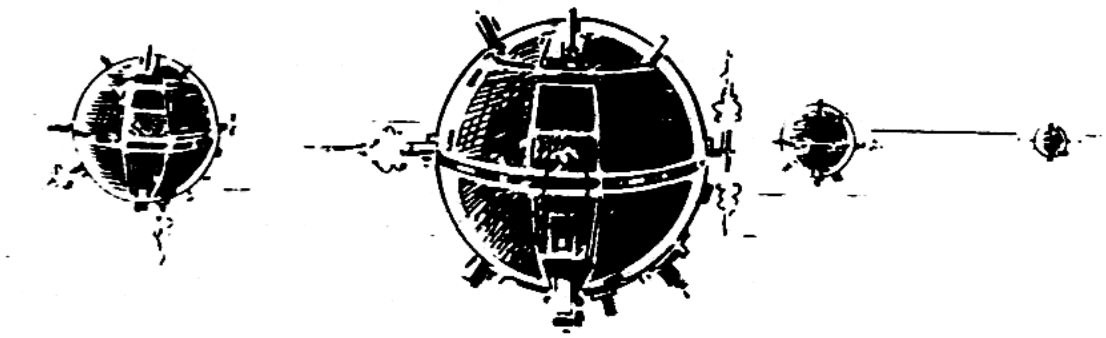
Você tem alguma coisa em sua mochila para ajudá-lo nesta luta? Se acha que sim, lembre-se desta referência (**366**), para a qual deve retomar, mas, enquanto isso, volte para **198**. Se vencer, volte para **125**.

367

O guarda não nota sua aproximação e você desfere-lhe um belo golpe no braço da espada. Agora pode enfrentá-lo sem reduzir sua HABILIDADE por estar desarmado.

GUARDA ARCADIANO	HABILIDADE 6	ENERGIA 10

Se você o vencer, pegue a espada dele, mas terá que deixar o espaçoporto imediatamente. Volte para **336**.



368

Você continua insistindo que não sabe de nada. A sentença é tradicionalmente realizada como através da galáxia, ao amanhecer do dia seguinte. Sua aventura termina aqui.

369

Há pouco que um feiser pode fazer, a menos que possa entrar no interior da máquina. Você vai disparar para remover o invólucro (volte para **325**)? Se você tiver outra alternativa, deve retornar para **381** e escolher novamente.

370

O homem da polícia secreta pressiona um botão da mesa, que chama os guardas. "Está tudo bem", diz. "Ele é tão idiota que deve ser inofensivo. Dê uma dura nele mas deixe-o ir: ele tem mercadorias importantes a serem transportadas para Radix amanhã." Os guardas levam-no embora e se divertem dando-lhe alguns socos e chutes bem dados, muito para o prazer ou desgosto - dependendo de suas raças - dos espectadores que enchem o espaçoporto. Você não ousa reagir: isso poria a missão toda a perder. Cinco minutos depois, tendo reduzido 2 pontos de sua ENERGIA, você caminha trôpego para fora do espaçoporto. Volte para **299**.

371

A suavidade do chão e das paredes deveria tê-lo alertado do perigo. Enquanto explora fundo na caverna para ficar o mais longe possível do frio externo, um súbito rugir enche seus ouvidos. Está muito escuro para enxergar, mas sua última impressão é de que uma parede de água congelante está caindo sobre você.

372

A última coisa que você ouve, antes de ficar inconsciente, é um grito frenético: "Cuidado! Batida!" O barulho de uma porta sendo derrubada e o tumulto que se segue lançam luzes multicoloridas em sua mente, então tudo fica preto - e você jamais voltará desta escuridão. Durante a batida no clube - causada por você - uma espada Arcadiana atravessa seu pescoço.

373

Seus perseguidores estão suficientemente perto para ver para onde você foi, que dá as costas para uma porta, onde pode enfrentá-los um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
ARCADIANO Um	7	8
ARCADIANO Dois	6	6

Se você os vencer, continue a pé ate seu hotel. Volte para **285**.

THE FIRST CENTURY
Circle
NEWSFRONT 4
SECOND-GENERATION
SOCIA
CLIMATE
ARRIVAL

374

Sem mais problemas, você entra em sua espaçonave, que já está carregada e pronta para partir. Você instrui o computador para ativar a rota pré-programada de Tropos para Radix. Não há problemas para partir e você relaxa pela primeira vez em horas, enquanto Tropos distancia-se em sua tela traseira. Mas o que o aguarda em Radix? Tanto vantagens quanto desvantagens, até onde pode ver. Por um lado, Tropos é um planeta altamente retrógrado, tanto cultural quanto tecnicamente, e desse modo você vai se sentir mais confortável em Radix; por outro lado, nem mesmo sabe o codinome do líder do submundo em Radix; e agora é ainda mais crucial que se descubra o que ele ou ela tem a lhe dizer. Além disso, você sabe que os Arcadianos do Sul são a espécie em maior número em Radix, atraídos pela corrupção e liberdade. Este fato também tem seus pontos bons e maus: os Arcadianos do Sul podem ser mais tolerantes do que os outros, mas é mais difícil comunicar-se com eles.

Durante sua jornada para Radix, você pode recuperar metade de sua ENERGIA atual, arredondando para *baixo* os números quebrados e lembrando-se que não pode ultrapassar seu valor *Inicial*. Volte para **47**.

375

Como em um sonho, você passa por incontáveis corredores e aposentos. O tempo não parece ter qualquer sentido, mas você finalmente confronta uma segunda criatura, um Dragão - o Dragão Cometa vivo, que guarda o mais rico planeta em minerais do universo, de acordo com velhas lendas espaciais. Novamente, terá que enfrentá-lo para poder continuar.

DRAGÃO COMETA	HABILIDADE 8	ENERGIA 12

Se o vencer, volte para **159**.

376

Você bate à porta do Professor Zacharias exatamente às onze horas - mas não há resposta. Você espera por vários minutos, mas ele não aparece. Um estudante passante diz-lhe por quê: ele foi preso, como o líder do submundo em Radix! A prisão ocorreu cerca de meia hora atrás. Ele sabia que você viria: talvez tivesse tido tempo de deixar-lhe uma pista, para o caso de você ser o agente da Terra que ele estava esperando. Você entra em sua sala para procurar. Está tudo bem bagunçado; há manuscritos e livros de história por todo canto - os acadêmicos ainda usam livros, já que é mais fácil encontrar uma passagem em particular em uma página do que em uma tela. Você se concentra na mesa. Olha o desenho ao lado para ver se consegue encontrar alguma pista para os dígitos que tanto precisa descobrir. Você é repentinamente interrompido pela entrada de vários guardas Arcadianos do Norte. Você também é preso no local, por estar na sala de um conhecido dissidente. Todo seu equipamento, incluindo sua espada, é tirado de você, mas não encontram seu fino cinto de dinheiro. Volte para **43**.

377

“Sim, eu sei”, ele replica. "Ninguém nota sombras em locais ensombrecidos, então ouço coisas que são negadas a outros. Seu nome é Dorado e ele está trabalhando nos campos. Eu estava ao lado dele, apesar de ele não saber disso, quando enviou a senha para você."

"Senha? Que senha?" você exclama. "Nenhuma senha chegou à Terra. Eu detecto a mão da traição!"

O ser alienígena está sumindo rapidamente, mas, enquanto se vai, fala: "O mar..." Ganhe 2 pontos de SORTE por esta informação vital. Se encontrar Dorado, ele lhe perguntará por esta senha: você deve então subtrair 100 do número da referência em que estiver na ocasião para encontrar o próximo parágrafo correto. Lembre-se disto. Agora, volte para **114**.

378

Se sua ENERGIA for igualou maior que 12, volte para **351**; se for menor que 12, volte para **242**.

379

Você deveria ter percebido que seu tom amigável não era para seu próprio benefício, mas para o de Musca. Como você já sabe, em seu estado confuso, Musca vê todos que parecem amigáveis como amigos. O outro Arcadiano agora assumiu este papel e você, ao negar-lhe a entrada, tornou-se inimigo de Musca. Ele chama pelo outro Arcadiano, que explode a porta com o feiser. Você terá todo o tempo do mundo em uma cela Arcadiana para pensar no porquê de ele carregar um feiser e o que foi que você fez de errado.

380

Ele lhe diz que ela leva para os porões onde o museu armazena todos os objetos que não estão em exposição, mas que estão fechados para o público. Você vai persuadi-lo a abri-la (volte para **270**) ou vai direto para a Universidade (volte para **146**)?

381

Não há nada para evitar que entre na sala do computador, mas você sabe que terá que trabalhar rápido depois que estiver lá dentro. A primeira porta está trancada, mas pode ser facilmente aberta; então há a sequência usual de portas para proteger os computadores contra a poeira - e então você está dentro.

As superfícies brilhantes e estéreis de vários computadores componentes estão colocadas contra as paredes de um aposento bastante pequeno. E pensar que tanto pode estar contido em tão pouco espaço! Mas não há tempo para tais reflexões - como é que você vai sabotar a monstruosidade orgânica. Três dos computadores componentes são maiores que os outros, e eles estão colocados no centro de cada parede (a quarta parede tem a porta pela qual você acabou de entrar). Eles parecem ser aqueles em que você deve se concentrar. Você também nota que todos os computadores estão cobertos por um invólucro, que você presume ser algum tipo de regulagem da temperatura ambiente.
Você vai utilizar que item da lista abaixo:

Alicates?	Volte para **61**
Granada fóton?	Volte para **312**
Elmonite?	Vá para **395**
Mina de pedra?	Volte para **6**
Espada-laser?	Volte para **332**
Sonda de infravermelho?	Volte para **149**
Feiser?	Volte para **369**

382

A loja de *hardware* é atendida por um alegre Arcadiano do Sul. Você resolve que é melhor comprar alguma coisa, pois assim seus pedidos de informação parecerão menos bruscos. Você acha os artigos da loja realmente antigos
- as lojas de *hardware* da Terra agora só têm robôs - e você não pode imaginar a utilidade para alguns deles. Você pode comprar qualquer um dos itens a seguir (lembre-se, se for necessário, de que sua mochila tem um limite de seis itens): um estroboscópio de fosfato-benelo, que produz um feixe extremamente brilhante em explosões curtas (70 créditos); uma sirena de mão (50 créditos); um rolo de corda de náilon (50 créditos); uma lata de óleo de motor (20 créditos); ou um robô-massagista e manicurista pessoal automático (650 créditos). Enquanto você paga, as antenas da Arcadiana ondulam e brilham, provavelmente, de prazer. Você coloca suas compras na mochila antigravidade e pergunta-lhe o caminho para o Fission Chips.
Sua resposta é misteriosa: "Cada um é uma fonte de crescimento e vida; juntos suas consciências penetram a galáxia. O clube que procura jamais é eclipsado em seu lado sul." Isto é típico da comunicação dos Arcadianos do Sul, apesar de ele provavelmente estar tentando fazer as coisas mais fáceis para você. Se souber do que ela está falando, poderá adivinhar qual é o próximo parágrafo para onde ir. Se não, volte para **44**.

383

O penhasco não deve ser difícil de subir: o frio enregelante o quebrou em saliências menores e maiores, o que provê lugares onde colocar as mãos e os pés. Após cerca de vinte minutos, você pode ouvir o pássaro se aproximando, e você dá uma volta para que então possa aproximar-se dele de cima. O ninho é em uma saliência bem mais larga. O pássaro é um Rockbuzzard Halmuriano, cuja aparência macia esconde sua natureza perigosa. Ele parece uma grande bola de penas macias: como proteção contra o frio, ele desenvolveu o hábito de enterrar a cabeça e o pescoço dentro de suas copiosas penas que cobrem-lhe o corpo, até ficar parecido com nada mais que um grande porco espinho fofo com um rabo e asas encolhidas.
Se você pular para a saliência, terá que enfrentá-lo. É isto o que escolhe fazer (volte para **298**) ou o tamanho dele e sua precaução por causa de sua situação fazem-no mudar de idéia e retornar para a trilha (volte para **147**)?

384

No silêncio abafado pela poeira, você pode ouvir o lúgubre som de água pingando em algum lugar à sua frente. Há uma outra passagem indo para leste. Você vai seguir por ela (volte para **123**), ou vai continuar em frente (volte para **154**)?

385

"Sim, eu posso conseguir-lhe um passe", replica ele, "mas isso levará um dia." Você não tem esse tempo todo. Perca 1 ponto de SORTE e em vez disso pergunte-lhe sobre uma espada. Volte para **286**.

386

Você pressiona o botão e aguarda, com o coração na mão. Para seu alívio, uma passagem secreta abre-se e revela um pequeno corredor que vai direto para fora do espaçoporto. Volte para **299**.

387

Em seus aposentos, ele não consegue resistir em explicar-lhe seu invento, enquanto desempacota o equipamento. "É realmente muito simples na teoria", diz ele. "Todo Arcadiano é ligado ao computador central e faz parte dele. Passando impulsos elétricos do cérebro Arcadiano, através deste aparelho que inventei, para um cérebro humano, posso fornecer aos humanos as glórias de trabalhar para o computador, e arrancar-lhes a vontade para sempre. Nem mesmo é doloroso, tanto para o transformador Arcadiano quanto para o sujeito humano." Você percebe que ele está falando de algum tipo de ultra-sofisticado aparelho de lavagem cerebral. Por um instante o medo o domina. Você vai tentar destruir a máquina, para sua própria segurança e a de outros (volte para **265**) ou vai permitir que a experiência continue (volte para **116**)?

388

Você joga a granada antiga na direção do monstro mecânico. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **63**; se for azarado, volte para **352**.

389

Você pula e cai sobre um arbusto em chamas. Gritando de dor e com suas roupas pegando fogo, você mergulha pelo resto do perímetro de fogo e cai no chão, rolando até que as chamas se apaguem. Perca 4 pontos de ENERGIA pelas queimaduras. A nave alienígena ficou incapacitada de persegui-lo pela fumaça e agora sumiu de algum modo. Você vai seguir para o prédio (volte para **338**) ou para as pedras (volte para **259**)?

390

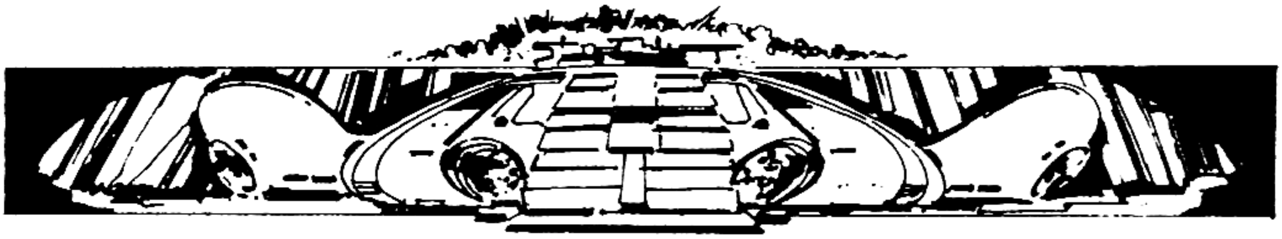
Você volta para a hospedaria e passa uma noite sem descanso: as moscas e os roncos de seus companheiros de dormitório não permitem que você durma. Na manhã seguinte retoma ao Fission Chips, só para descobrir uma ruína em fumaças onde antes o Adolpho brilhava em toda sua glória Venusiana zombeteira. Um passante diz-lhe que houve uma grande batida dos Arcadianos na noite anterior. Você falhou em entrar em contato com Bellatrix. Sua missão fracassou: volte à Terra para começar novamente.

391

O próximo perigo que encontra vem de uma criatura que poderia ser apenas descrita como um buraco negro consciente: seu método de ataque é grudar-se como uma sanguessuga e tentar extrair sua energia.

SANGUESSUGA VAMPIRA	HABILIDADE 8	ENERGIA 10

Se você a vencer, volte para **269**.



392

Ele destranca a porta e vocês dois descem algumas escadas até os porões empoeirados, que estão cheios de objetos encaixotados em caixas de vidros ou simplesmente soltos. Você dá uma olhada no primeiro porão por um certo tempo e então solta um grito excitado. Lá, em uma caixa de vidro inscrita "Propósito Desconhecido - Possivelmente Artefatos Religiosos", está uma coisa que você, sendo tão bem treinado em armamentos, reconhece como uma granada pesada primitiva - e ela parece intocada! Você precisa tê-la, mesmo que isso signifique lutar com o simpático vigia. Volte para **215**.

393

Você resolve tentar usar o alicate que, como todos esses tipos de ferramentas atuais, simplesmente dissolve o arame ao contato. Mas logo que toca a cerca com a ferramenta, uma sirena de alarma soa desafiadoramente. Você talvez tenha de atravessá-la antes de uma patrulha chegar para investigar. Jogue dois dados. Se o resultado for menor que a sua HABILIDADE atual, volte para **279**, se for maior ou igual sua HABILIDADE atual, volte para **199**.

394

Você se afasta da hospedaria indo para o sul. Conforme vai andando, você percebe que terá que perguntar a alguém o caminho para o Fission Chips e pode muito bem ser este homem, que está se apresentando como Grus. "Estou com fome", você diz, "e um amigo meu na Terra me disse que um clube chamado Fission Chips valia a pena ser visitado". Poderia me dizer onde é?"
Grus olha curiosamente para você. "Sim, posso levá-lo lá", replica ele. "É no porão do velho videorama Adolpho. Mas seu amigo deve ter um gosto estranho se recomendou a comida de lá - ou a companhia. Pouco importa, eu o levarei lá."

Você nota que a cidade foi construída em um padrão de grade bastante regular. A hospedaria fica na ponta norte da Rua 23 Norte com 5 Leste e o próximo quarteirão começa no alto da 22 Norte com 5 Leste. Os prédios são muito parecidos, exceto pelo Templo dos Cinco Sóis, que eleva-se acima do restante da cidade e é um famoso ponto de referência; é o centro da religião Imperial em Tropos – sendo os cinco sóis, os sóis dos planetas do Império.

Você é guiado por cinco quarteirões para sul e mais quatro para leste. Grus finalmente leva-o até uma rua lateral. "Espere aqui", diz ele, "tenho que ver alguém - alguém que pode nos levar para o Fission Chips. Não demoro muito." Ele bate em uma porta. Você vai insistir em entrar na casa com ele (volte para **229**) ou vai esperar do lado de fora, na rua lateral (volte para **56**)?

395

Elmonite é um explosivo sensível e poderoso, que é automaticamente detonado ao contato com o ar. Você sabe que após quebrar o selo do cilindro, terá três minutos antes da explosão. Você vai quebrar a elmonite em três pedaços, uma para cada um dos computadores principais (volte para **222**), ou vai considerar o fato de que se quebrá-la talvez não cause suficiente dano e assim colocá-la toda contra um único computador? Se for assim, será no computador oposto à porta (volte para **139**), no computador da direita (volte para **51**) ou no da esquerda (volte para **203**)? Se você tiver uma alternativa, e preferir usá-la, retorne para **381** e escolha novamente.

396

Ele não o classifica como rebelde, mas confisca um de seus itens (escolha qual dos itens de sua Lista de Equipamentos você vai riscar). Então deixa você passar. Volte para **374**.

397

Você abre a porta, tremendo por antecipação - ou será trepidação? Ela o leva para um corredor escuro e sombrio. O guarda permite-lhe um último olhar desesperado para o aposento bem iluminado antes de empurrá-lo pela porta e fechá-la ruidosamente.

Uma escuridão desce sobre você, mas ela não é completa. Em algum lugar bem adiante há uma fonte de luz. Você se agarra a esta oportunidade: certamente isto é um sinal de esperança, não é? Eles certamente não se importariam em se preocupar com luz se este fosse o caminho da perdição, não é? Então uma vozinha interior interrompeu seus pensamentos esperançosos: ah, sim, eles se importariam - eles precisam ver para retirar os corpos... .

Passa o tempo; até agora tudo bem. Você ainda está vivo. Mas só se moveu alguns centímetros da porta! Talvez você devesse permanecer aqui, onde ao menos ainda não foi morto. É isto que vai escolher fazer (volte para **4**) ou vai continuar pelo corredor (volte para **71**)?

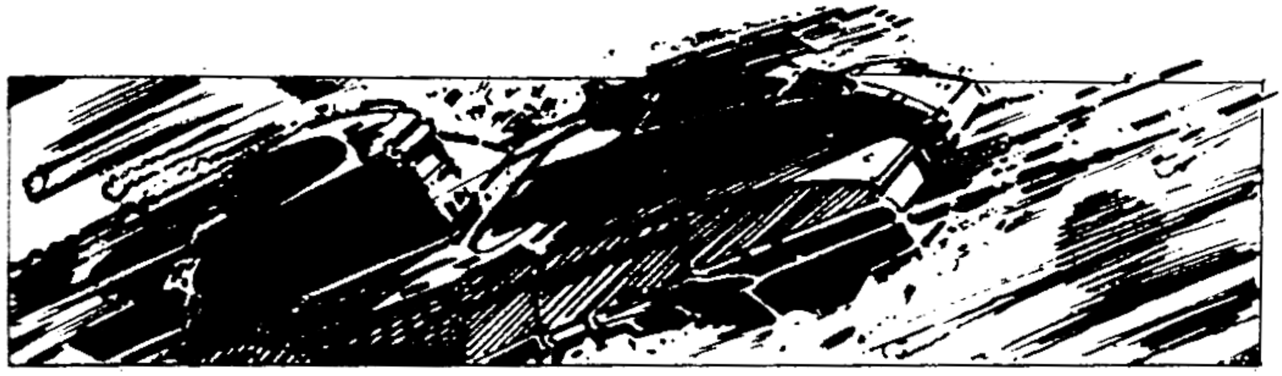
398

Bastante certo: sua escolha deve ser um Arcadiano e você não deseja chamar-lhe a atenção sobre você, que passa a jornada de modo bastante agradável comendo, dormindo, exercitando-se e jogando xadrez com o computador. Quando aterrissa em Tropos, você descobre que terá que partir amanhã para Radix. Os guardas Arcadianos da Alfândega examinam-lhe a mochila antigravidade mas não encontram nada além de suas roupas porque não examinam seu corpo: eles confiam em detectores de metal para fazer esse serviço, mas sua espada-laser foi quimicamente tratada para evitar ativar os detectores e seu cinto de dinheiro não contém metal.

Depois de ter-se registrado, como todos os humanos não-Tropianos devem fazer assim que chegam, você deixa o espaçoporto. Volte para **299**.

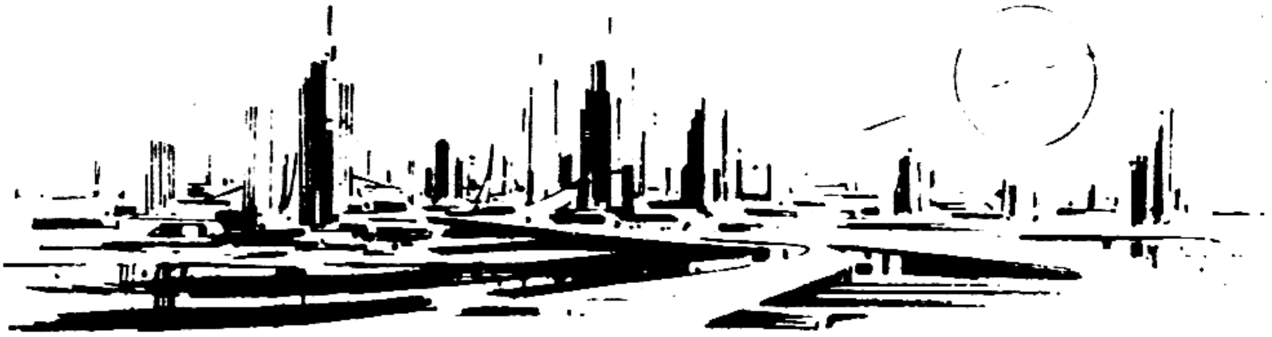
399

Você o segue por incontáveis passagens, subindo e descendo lances de escada e finalmente por cima de telhados, até que chegam a uma afastada sala de controle de condicionamento de ar no alto da parte oeste dos prédios do espaçoporto. Isto tudo é muito misterioso. Você vai permitir que seu companheiro bata na porta (volte para **145**) ou vai pôr fim a este negócio arriscado (volte para **334**)?



400

Você deixa o prédio rapidamente, para o caso da explosão poder feri-lo também. Mas do lado de fora encontra-se um pelotão de Arcadianos do Norte, os rabos pontudos balançando incansavelmente de um lado para outro. No entanto, bem na hora em que se movem para atacá-lo, o *crump* de uma explosão ressoa no prédio atrás de você. Imediatamente, os rostos dos Arcadianos ficam vagos; eles olham em volta, as cabeças pendentes. Você conseguiu! O Império Arcadiano está acabado. A rainha-computador da colônia foi destruída e com ela foi-se a força de vontade de seus trabalhadores.



Parte estória, parte jogo, este é um livro em que VOCÊ se torna o herói.

Enquanto o pderoso e alienígena Império Arcadiano aperta seu domínio sobre a galáxia, os líderes da organização secreta terrestre, SAROS, juntam seus últimos recursos em uma última e louca missão de atacar o centro do planeta natal dos invasores.

VOCÊ é a última chance da Humanidade. Treinado em todas as artes marciais, equipado com uma espada-laser proibida, sua missão é encontrar os remanescentes da resistência do submundo e juntar o código vital que você precisa para destruir o inimigo, mas o tempo está correndo e apenas VOCÊ está no caminho dos Arcadianos para dominar completamente a galáxia.

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo o que você precisa para esta perigosa jornada. VOCÊ decide que rota tomar, que perigos correr e que inimigos enfrentar.

LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS

Uma sensação em todo o mundo!

Ilustração de capa de Allan Craddock

EDITORA
MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-39-9